

Tartu Ülikool  
Usuteaduskond  
Religiooniuuringud

Paula Mauer

Transtsendentaalne stiil filmikunstis ja  
Avo Paistiku lühianimatsioonid

Magistritöö

Juhendaja:  
*dr. theol.* Ain Riistan

Tartu 2017

## SISUKORD

Sissejuhatus .....	3
1. Transtsendentaalne stiil filmikunstis .....	7
1.1. Transtsendentaalsus ja Püha .....	7
1.2. Transtsendentaalne kunst .....	11
1.3. Stiil filmikunstis .....	14
1.4. Mängufilm ja animatsioon .....	17
2. Paul Schraderi transtsendentaalse stiili teooria .....	25
2.1. Paul Schrader .....	26
2.2. " <i>Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dreyer</i> " (1972) .....	28
3. Transtsendentaalne stiil Avo Paistiku filmides .....	39
3.1. Avo Paistik .....	39
3.2. Valitud Paistiku filmide tutvustus ja analüüs .....	44
3.2.1. "Hüpe" (1985) .....	46
3.2.2. "Lend" (1988) .....	48
3.2.3. "Silmus" (1989) .....	51
3.2.4. "Minek" (1990) .....	53
3.3. Paistiku tetraloogia Schraderi teooria kontekstis .....	55
Kokkuvõte .....	65
Allikad .....	67
<i>Summary: Transcendental Style in Film and Avo Paistik's Short Animations</i> .....	71
Lisad 1.1. - 1.4. Paistiku filmide süžee kirjeldused .....	74
Lisad 2.1.1. - 2.4.8. Kaadrid Paistiku filmidest .....	80-93

## SISSEJUHATUS

### Teemavaliku põhjendus ja töö eesmärk.

Käesoleva magistritöö teemaks on transtsendentaalsus kinokunstis ja Avo Paistiku viimased neli joonisanimatsiooni tehnikas tehtud lühifilmi. Põhjalikumalt käsitletakse Ameerika filmiteoreetiku, stsenaaristi ja lavastaja Paul Schraderi teooriat transtsendentaalsest stiilist filmides, tuginedes tema 1972. aasta raamatule *"Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dreyer"*.

Paistikul valmis elu jooksul päris mitmeid filme, kõigi tema teoste läbi töötamine ei ole antud olukorras vajalik ega mahuks ühte magistritöösse. Töös tulevad vaatluse alla Paistiku karjääri viimased neli joonisfilmi. "Hüpe" (valminud 1985), "Lend" (1988), "Silmus" (1989) ja "Minek" (1990), mis kuuluvad ühtsesse eksistentsiaalfilosoofilisse tetraloogiasse ja on kõik toodetud Tallinnfilmi joonisfilmi osakonnas.

Paistik on ise selgesõnaliselt öelnud oma tetraloogia kohta, et on stsenaariumites kasutanud läbivalt motiive Piiblist (Ruus, 2013). Kuigi transtsendentaalses stiilis teostel ei pea ilmselgelt olema religiooniga seotud sisu, on neis Paistiku filmides esmapilgulgi näha sarnasusi Schraderi raamatus näideteks toodud filmidega.

Töös on eesmärgiks võimalikult täpselt välja tuua Schraderi poolt kirja pandud kriteeriumid, mis peavad olema täidetud, et filmiteost saaks pidada transtsendentaalse stiili esindajaks. Seejärel on eesmärgiks tutvustada Paistiku nelja filmi sisu ja vormi, pidades silmas neid kriteeriume. Lõpuks on kavas esitada kokkuvõtlik analüüs, kus peaks selguma, mil määral sobivad Paistiku filmid Schraderi transtsendentaalse filmikunsti stiili näideteks.

## **Uurimismetoodika.**

Paistiku filmide uurimisel toetutakse peamiselt Paul Schraderi teooriale, sest see on üks erandlik tervikuna esitatud teooria transtsendentaalsest stiilist filmikunstis. Olles eelnevalt tutvustanud transtsendentaalsuse avaldumist kunstis üleüldiselt, on Schraderi teooria konkreetne kitsendus just sellest kunstiliigist rääkimiseks.

Filmikunst erineb teistest kunstiliikidest oma multidistsiplinaarsuse poolest. Reeglina on filmis vaja tähelepanu pöörata nii helile, pildile, loole, liikumisele. Võib öelda, et see ühendab endas muusika, tantsu, maalikunsti, fotograafia, kirjanduse. Seega on filmi analüüsimisel võimalusi palju. Seetõttu on töö esimeses osas kirjeldatud ka stiili nähtust ja filmikunstis esinevate stiilide olulisi tunnuseid, millele on vaja tähelepanu pöörata.

Allikadena kasutatakse töös enamasti ingliskeelseid teoseid ja artikleid. Mõne termini puhul esineb filmidest ja animatsioonidest rääkides tihti segadus, kui neid eestikeelde tõlkida. Seetõttu tõlgitakse erialaseid mõisteid tuginedes Tartu Ülikooli filosoofiateaduskonnas 2011. aastal kaitstud Triin Thalheimi ja Reena Lootuse magistritöödele, vastavalt siis "Väike inglise-eesti seletav filmisõnastik" ja "Inglise-eesti animafilmi valiksõnastik".

## **Lühiülevaade teema senisest uuritusest.**

Olgugi, et Eestis tehtud animafilmid on maailma filmiringkondades juba aastakümneid pigem hinnatud ning ka mängufilmid on hakanud aina enam rahvusvahelist kõlapinda saama, on siiski Eesti film ja animatsioon midagi, millest pole palju kirjutatud.

Ainus tänapäevane suuremamahuline teos animafilmi ajaloost ja tegijatest Eestis on kanadalase Chris Robinsoni kirja pandud "Eesti animatsioon: geniaalsuse ja täieliku kirjaoskamatus vahel", mis ilmus eesti keeles aastal 2010.

Enne seda kirjutas Sergei Assenin 1986. aastal raamatu "Etüüde eesti multifilmidest ja nende loojatest", milles antakse põgus ülevaade tolleaegsest olukorrast. Käesolevas töös käsitletakse filme, mis valmisid aastatel 1985-1990, seega ei ole Assenini teoses nende kohta infot. Animatsiooni teooriast on kirjutanud Ülo Pikkov oma raamatus "Animasöofia", mis ilmus aastal 2010. Lisaks on aastakümnete jooksul avaldatud erinevaid filmiarvustusi, persoonilugusid filmide loojatest ja teoreetilisemaid analüüse animatsiooni ja filmi teemadel. Transtsendentaalsust eesti animatsioonifilmides ei ole siiani uuritud.

Ka transtsendentaalsust filmis ei ole väga palju uuritud. Leidub mitmeid raamatuid ja uurivaid artikleid, kus käsitletakse filmide religioosset sisu, Jeesuse kujutamist ja ka religioossete tõekspidamiste tutvustamist filmides ja telesarjades, kuid transtsendentaalsusega on tegelenud vähesed. Paul Schrader on üks olulisemaid teoreetikuid selles vallas.

### **Töö struktuur.**

Töö koosneb kolmest osast, mis jagunevad omakorda alapeatükkideks.

Esimese osa üldine eesmärk on ülevaatlikult kirjeldada, mida mõeldakse mõistete "transtsendentaalsus" ja "filmikunsti stiil" all. Samuti tutvustatakse põgusalt transtsendentaalsuse avaldumist kunstis ning selgitatakse, kuidas erinevad mängufilmi ja animatsioonifilmi nähtused. Esimese osa peatükid kuuluvad sellesse magistritöösse eesmärgiga kirjeldada olulisi teemasid, mis loovad järgnevale aluse.

Teises osas tutvustatakse Paul Schraderit kui filmiloojat ja -kriitikut ning tuuakse välja tema teose "*Transcendental Style in Film*" peamised teemad. Selgitatakse välja ka Schraderi teooria järgi transtsendentaalsele stiilile omased tunnused, millele toetudes hiljem filme analüüsitakse.

Kolmandas osas antakse lühike ülevaade Avo Paistiku elust ja tolleaegsest

olukorrast Eesti animatsioonimaastikul. Seejärel tutvustatakse Paistiku viimaseid nelja filmi. Esitatakse filmide lühikesed sisututvustused ja analüüsid. Kolmanda osa viimases peatükis vaadeldakse Paistiku nelja filmi kui ühtset tetraloogiat ja selgitatakse välja, kuidas sobitub see tetraloogia Schraderi teooriaga kokku.

Lisadena on ära toodud filmide põhjalikumad sisututvustused ja kaadreid Paistiku filmidest, mis on tekstis illustreerivate näidetena esitatud.

### **Uurimisküsimused.**

Schraderi teooria haakub ideaalselt vaid kitsa ringi filmidega, kuid magistritöös proovitakse tõestada, et Avo Paistiku filmidel on transtsendentaalsele stiilile omaseid tunnuseid. Sellisest vaatepunktist ei ole teadaolevalt varem Eesti animatsioonfilme kirjeldatud. Konkreetsed uurimisküsimused oleksid sellised:

– Millistele tingimustele peab vastama filmikunsti teos, et see sobituks Paul Schraderi teooria järgi transtsendentaalse stiili esindajaks?

– Kas töös analüüsitavatel Avo Paistiku filmidel on transtsendentaalse stiili tunnuseid?

## 1. TRANSTSENDENTAALNE STIIL FILMIKUNSTIS

Töö esimese peatüki neljas osas tulevad vaatluse alla teemad transtsendentaalsus ja Püha, transtsendentaalne kunst, stiil filmikunstis ning mängufilm ja animatsioon. Nende peatükkidega loodetakse anda piisav taustainfo selleks, et Paul Schraderi transtsendentaalse stiili teooriat paremini kontekstis näha.

Transtsendentaalsuse ja Püha terminite lahti selgitamises on peamiselt tuginetud Mircea Eliade, Rudolf Otto, Roy Rappaporti ja Nathan Söderblomi kirjutistele, transtsendentaalse kunsti teemal on põhiliseks allikaks olnud Gerard van der Leeuweni teos "*Sacred and Profane Beauty*". Filmikunsti teose stiili käsitlevas peatükis on esmalt defineeritud kunstiteose stiil üldiselt tuginedes peamiselt Heinrich Wölfflini kirjutistele ja seejärel mindud spetsiifilisemalt filmikunsti stiili juurde. Peatükis "Mängufilm ja animatsioon" on esmalt selgitatud animeeritud filmi ja mängufilmi olemuslikke erinevusi ja sarnasusi ning seejärel on välja toodud viis tunnust, mis on Schraderi teooria puhul filmi analüüsimiseks olulised. Neid tunnuseid on kirjeldatud pidades silmas animatsiooni ja mängufilmi kõrvutamist.

### 1.1. Transtsendentaalsus ja Püha

Kaks vastandlikku terminit, mis on välja kujunenud jumalikkuse uurimisel, on transtsendentaalsus ja immanentsus. Immanentsus on see, mis on maisega seotud, transtsendentaalsus on aga sellest maisest kõrgemal tasandil.

Merriam-Websteri sõnaraamatu järgi on transtsendentaalne (ingl. k.

*transcendent*) see, mis asub väljaspool (rõhutatult kõrgemal tasandil) seletatavat ja harjumuspärast materiaalist maailma. (Merriam-Webster, "*transcendent*")

Jumalikkuse ja Püha (alljärgnevalt kasutatakse sõna "püha" eestikeelse vastandina nii inglise keelse "*holy*" kui ka "*sacred*" terminitele) mõisted kuuluvad transtsendentaalsele tasandile.

Rumeenia päritolu religiooniajaloolane Mircea Eliade on kindel, et võttes ükskõik millise ajajärgu maailma ajaloost, usuvad inimesed ikka, et on olemas absoluutne reaalsus, Püha (ingl. k. *Sacred*) reaalsus, mis asub kõrgemal meie igapäevast. Selle Püha elemendid väljenduvad meie maailmas, pühitsedes meie reaalsust. Samuti usuvad tema sõnul inimesed, et elu alge on Pühast tulenev ja inimese elu on nii täisväärtuslik, kui palju on selles religioossust. (Eliade, 1957: 202)

Roy Rappaport kirjutab oma teoses "*Ritual and Religion in the Making of Humanity*", et Pühaduse mõiste arenes välja evolutsiooni käigus koos keele kasutusele võtuga eelnevalt sõnadeta läbi viidud rituaalides. Lühidalt öeldes võib Püha kontseptsioon olla sama vana kui inimkeeled, sama vana kui inimkond ise. (Rappaport, 1999: 286)

Püha on midagi, mida ei saa loogiliselt ega empiiriliselt kinnitada ega ümber lükata, kuid mida peetakse vaieldamatult tõseks. (Rappaport, 1999: 281)

Kõnealust Püha mõistet on Rudolf Otto kirjeldanud kui "*the Wholly Other*" ehk kui midagi müstiliselt teistsugust. Seda, mis on kõrgemal kui tavapärane, tuttav ja arusaadav. See müstiline jõud on midagi, mis jääb alatiseks terviklikult mõistetamatuks, seletamatuks ja mis ei kuulu meie reaalsusesse, kuid mis tekitab vastupandamatut soovi seda jõudu tundma õppida. Kuid tihti juhtub, et "*Wholly Other*" väljendub läbi millegi, mis on niigi mõistatuslikud tavareaalsuse nähtused. Näidetena on Otto välja toonud eriskummalised fenomenid, imekspandavad ilmingud eluta looduses, loomade seas, meid ümbritsevate inimeste hulgas. (Otto, 1923: 25-29)

Pühaduse mõiste evib endas spetsiifilist elementi või momenti, mida ei ole



võimalik täielikult mõista või defineerida ja mis eristab seda ratsionaalsest. Otto sõnul saab seda võrrelda ilu mõistega, mida samuti lõplikult defineerida ei ole võimalik. (Otto, 1923: 5)

Pühaga kohtumise kogemust iseloomustab mitte ainult sõltuvustunne millegi suhtes vaid ka nn olevuse tunne (ingl. k. *creature-feeling*). Olevuse tunne on see aukartus, mida tavalised olevused tunnevad kellegi suurema ja kirjeldamatu ees. Seda kirjeldamatut jõudu on Otto nimetanud numinoossuseks ning seda tunnetatakse kui objektiivset jõudu, mis asub väljaspool iseend. (Otto, 1923: 10-11)

Otto räägib sellest kui sügavaimast ja põhilisemast elemendist, mis kuulub tugevate ja siiraste religioossete tunnete juurde. Seda esineb meie ümber riitustes, jumalateenistustes, vanasid religioosseid monumente ja hooneid ümbritsevas keskkonnas, templites, kirikutes. (Otto, 1923: 12)

Nathan Söderblomi sissekanne 1913. aastal välja antud religiooni ja eetika entsüklopeedias käsitleb Püha (ingl. k. *Holiness*) mõiste põhilist olemust ja selle avaldumist muuhulgas ka primitiivsetes religioonides.

Söderblomi järgi on Püha mõiste religioonis tähtsam kui Jumala olemasolu. Võib eksisteerida religioon, milles puudub kindel jumalikkuse kontseptsioon, kuid igas religioonis on eristus millegi kõrgema ja maise reaalsuse vahel. Mõte Jumalast ilma Püha olemasoluta ei ole Söderblomi väitel religioon. Seega inimene on religioosne, kui talle avaldub läbi millegi see Püha element. Pühaks peetakse müstilist jõudu või üksust, mis on seotud teatud olendite, esemete, nähtuste või tegudega. (Söderblom, 1913: 731)

Algselt on seda jõudu seostatud võimsate ja pühaks peetud arstide (ingl. k. *medicine-man*) ja preester-kuningatega (ingl. k. *priest-king*), nende nõidumiste ja palvetega, hiljem omistati seda asjadele, mis on seotud pühade riitustega. See kuulub ka reliikviate, amulettide, pühade piltide juurde. Püha element toob endaga üldjuhul kaasa ka aukartuse tunde (ingl. k. *awe*). Erinevate kultuuride puhul on Püha mõiste aja möödudes erinevalt edasi arenenud. Kuid võib öelda, et läte on

sarnane - see mõiste oli algselt inimhõimustuse viis millegi üllatava, ehmatava, uue ja hirmutava seletamiseks. (Söderblom, 1913: 732)

Püha või Transtsendentaalse ilmingud maises ilmas on Eliade definitsiooni järgi hierofaaniad (ingl. k. *hierophanies*). Iga hierofaania näol on tegemist elementidega, mis on meie materiaalse maailma loomulikud osad, kuid läbi mille tuleb esile müstiline ja kõrgem kord, reaalsus, mis ei kuulu meie maailmasse. (Eliade, 1957: 8-13)

Hierofaania on seotud mõistega teofaania, mille puhul on tegemist spetsiifilisemalt Jumala ilmutusega inimesele.

Võib väita, et hierofaaniad on olnud osa kõigist religioonidest, nii primitiivsematest kui ka kõigist kompleksematest. Kõige elementaarsemad hierofaaniad on Püha esiletulek kõige tavalisemates objektides nagu näiteks kivides, puudes. Pühasid puid või kive ei kummardata kui erakordselt häid kive või puid, vaid ainult selle pärast, et need on hierofaaniad. Kummardatakse nende täiesti teistsugust olemust, seda Püha, mis läbi nende väljendub. Kõige kõrgemateks hierofaaniateks loetakse jumaluste ilmumist meie maailma. Näiteks kristlaste jaoks oleks see Jumala uus tulemine Jeesus Kristuse näol. (Eliade, 1957: 8-13)

Kokkuvõtteks saab öelda, et maailmas on võimalik eristada kaht tasandit: maine ja transtsendentaalne. Transtsendentaalsele tasandile kuulub see seletamatu ja müstiline Püha element, mis moodustab iga religiooni tuuma. Maisel tasandile kuuluvad kõik meile seletatavad ja arusaadavad igapäevased nähtused.

Pühadus ja Transtsendentaalsus väljendub läbi maiste nähtuste, esemete. Mircea Eliade on neid nimetanud hierofaaniateks. Rudolf Otto ja Nathan Söderblom kinnitavad, et see Püha element on seotud meie materiaalses maailmas eksisteerivate sündmuste, esemete, loodusnähtuste, pühapaikade, inimestega.

Järgnevas peatükis vaadeldakse lähemalt Püha ja Transtsendentaalsuse väljendusi kunstis.

## 1.2. Transtsendentaalne kunst

Roy Rappaport on väitnud, et üks tõenäolisemaid teooriaid, kuidas kunst üleüldse tekkis, on see, et see arenes välja religioonist. Näitena toob ta rituaalides esinevad kunstiteosed, maskid ja muu taolise, mis mõjutab esteetilise tajutavuse tõttu rituaali kogemist. Kuid kunstiteosed ei pea ilmtingimata olema seotud rituaalidega. Üksinduses kunstiteost vaadeldes-tunnetades võib inimene saavutada hetke, mil ta puutub kokku Kõrgemaga. (Rappaport, 1999: 385-387)

Ka Richard Shusterman on kirjutanud, et kunsti ja religiooni ei saa täielikult eraldiseisvate nähtustena vaadelda. Tunnetusliku ja ratsionaalse seob harmooniliselt ühtseks tervikuks just esteetiline tajumine. (Shusterman, 2008: 2, 5)

Kui transtsendentaalne end väljendab, on vaja seda teha läbi materiaalsete elementide. Samamoodi nagu kunstil on vaja materiaalsel väljundil. Ilma müüdi, sümboli, mõtete sõnastuse, liikumise, värvideta ei saa religioon eksisteerida. (Leeuw, 2006: 180)

Näiteks annab visuaalne kunst palju võimalusi, kuidas värvide, tegelaste disaini, pimeduse-tühjuse, kompositsioonide kaudu tundeid, sealhulgas ka religioosseid tundeid, üritada portreerida ja edasi anda.

Peaaegu kõigi suurte kunstnike kohta võib öelda, et neil on soov väljendada transtsendentaalset. Seda on van der Leeuwi hinnangul teinud nii Rembrandt, Goethe, Beethoven, Ibsen, Michelangelo. Kõigi nende loojate teostes on midagi ülevat portreeritud. (Leeuw, 2006: 189)

Kunst dokumenteerib ka religiooni teemalist nõ igavest mõttevahetust inimeste ja välise maailma vahel. Hinge kartus teadmatuse ees lõi esimesed jumalad ja samamoodi ka esimesed kunstiteosed. Inimesed ei mõista täielikult transtsendentaalset elementi ja samuti ei oska nad seletada kõiki kunstiteoseid ega kirjeldada tundeid, mis neid tajudes tekivad. (Worringer, 1997: 127-134)

Otto sõnul ei saa numinooset, transtsendentaalsel tasandil olevat päris otse läbi teoste edasi anda. Võimalik on anda väike kaudsem tõuge, mis viib inimhinge

nii kaugele, et ta mõistab, et on transtsendentaalsust silmanud. Inimhing peab sealjuures olema valmis midagi sellist kogema. (Otto, 1923: 62-63)

Kunsti religioosne olemus ei ole tingitud mitte selle religioossest sisust, vaid hoopis selle eesmärgist ja karakterist. (Leeuw, 2006: 157)

Algselt löid inimesed kujutisi jumalustest, teistest inimestest, loomadest, kõikvõimalikest maagilistest olenditest selleks, et panna neid kõiki enda kasuks tegutsema. Kujutati pigem tegelasi, kelle võimsust ihati. Kujutades iseend pandi rõhku neile kehaosadele, mida endal jumaldati, mida maagilisteks peeti. Levinud kehaosadeks, mida rõhutati, olid seksuaalsuse ja uue elu tekkimisega seotud kehaosad.

Transtsendentaalses visuaalses kunstis on kasutatud pigem stiliseeritud, üldistatud, lihtsustatud kujutamise viise. Mida rohkem erineb loodud kujutis reaalsest, seda religioossem see on (Leeuw, 2006: 160-162). Seda kinnitab, nagu hilisemas Paul Schraderi teooriat käsitlevas peatükis lähemalt vaadeldakse, Waldemar Deonna väide, et tema jaotuse järgi religioossust ja vaimsust esindav primitiivne kunstisuund on iseloomustatav ka lihtsate vormide, puuduliku realistlikkuse, stiliseeritud värvilahenduse ja anatoomiliselt ebakorreksete kehade kaudu.

Jumalikku väge on võimalik juhtida läbi Pühade piltide. Peaaegu alati kehtib seadus, et kõige koledamad, ebarealistlikumad ja ebainimlikumad kujutised jumalustest on kõige Pühamad. (Leeuw, 2006: 163)

Tihti tunnevad inimesed erinevates kunstiteostes ära midagi maagilist ja seletamatut. See võib avalduda nii pildis kui ka helis, arhitektuuris, kirjanduses. Otto väitel aitab õõvatunde tekitamine kaasa Püha kujutamisele.

Kui pildis on midagi õõvastavat, tõsist ja mitte ilutsevat, on transtsendentaalsuse tajumine väidetavalt lihtsam. Ka vaikuse ja tühjuse kasutamine nii visuaalses kompositsioonis kui ka heliteoste puhul aitavad sellele kaasa. Eriti palju on selliseid äratundmise hetki taoismist mõjutatud kunstis, Hiinas, Jaapanis, Tiibetis. Lääne kultuuris on Otto hinnangul kõige sarnasem neile gooti arhitektuur, sest selles on vajalikku suursugusust, ülevust, maagilisust ja ka

puhtaid suuri vorme, millele on piisavalt tühjust sisse jäetud. (Otto, 1923: 64-69)

Tühjus, nagu ka pimedus ja vaikus, on eitused. Nende elementide kasutamine jätab kõrvale reaalsuses esinevad ilmingud ja materiaalsed segajad. Seeläbi saab esile tulla Püha. Tühjuse ja vaikuse tähtsus tuleb spontaanselt reaktsioonist, mida tuntakse, kui arvatakse Pühaga vastamisi seisvat. Kardetakse sõnagi lausuda, midagi ebasobivat teha. (Otto, 1923: 71-72)

Muusikas on tühjuseks vaikus, helide limiteeritus. Visuaalses kunstis detailidest puhtad pinnad teostel, suured lakoonilised vormid skulptuuridel. Kinokunstis, millest järgnevates peatükkides juttu tuleb, saab muusika ajamõõtme ning visuaalse kunsti materiaalsuse ühendada ning kasutada mõlema võimalusi, et transtsendentaalsuse tunnet publikule edasi anda.

Pühad pildid on viisiks, kuidas tunnetada Püha olemust, olla sellega kontaktis. Samas on Pühad pildid ka neis kujutatava võimalus näha meie reaalses maailmas juhtuvat. Kommunikatsioon läbi teose peaks olema kahepoolne. Transtsendentaalses stiilis film on mingil määral vaadeldav kui omamoodi Püha pilt.

Greg Watkins on tutvustanud ühes artiklis Stanley Cavelli mõtet, et filmi vaatamine jätab vaataja anonüümseks, nähtamatuks ja võtab temalt igasuguse vastutuse tunde. Vaatajal tekib mõneti abitu tunne, sest ta ei ole reaalse sündmuse tunnistajaks, vaid näeb seda juhtumas mingil hilisemal ajal ja ilma, et keegi sündmusel osaleja seda teaks. Watkinsi arvates proovivad režissöörid nagu Lars von Trier ja Andrei Tarkovski seda tavapäraseks muutunud vaataja-vaadatava suhet lõhkuda. Nende filmides on kasutatud mitmeid viise, läbi mille on proovitud suhelda vaatajaga. Von Trier on kasutanud selleks näitlejate kaamerasse suunatud pingsat jõllitamist, mis peaks panema vaatajat tundma, et ta on osa sündmustest ja et ta peaks hindama filmis toimuva eetilisust. (Watkins, 2016) Võimalik, et selline eraldatus ja anonüümsus puudub näiteks teatrietendustel, kuid filmide ja maalide puhul on see reaalselt alati olemas.

Nii kunstis kui ka kõigel, mis asub transtsendentaalsel tasandil, on palju seoseid ja neis mõlemas esineb midagi, mida inimesed pole suutnud kunagi täielikult ära seletada. Ka nn profaanse sisuga kunstiteostest saadud tugevat tunnet on võimatu sõnadesse panna, inimese tajudele mõjub see müstilisel viisil. Läbi transtsendentaalsete kunstiteoste on võimalik vaatajatel-kuulajatel tunnetada Püha lähedalolekut.

### 1.3. Stiil filmikunstis

Siiani ehk kõige mahukam ja laiahaardelisem eesti autorite koostatud kunstileksikon kirjeldab mõistet "stiil" kui "ühelaadseid vormielemente kasutav ning kindlapiirilisest terviknägemusest lähtuv kujutamiskiis". Stiili mõistet võib kasutada kõikidest kunstiliikidest rääkides ning eristada saab ühe kunstniku oma stiili, mõne grupi ühist stiili või ka näiteks tervet epohhi ja kõiki kunstiliike hõlmavat nn ajaloolist stiili. Mõiste leidis kasutust juba renessansiajal Giorgio Vasari kirjutistes. Koos teiste uurimismeetoditega võeti 19. sajandi teisel poolel kasutusele stiilikriitika, milleks nimetatakse kunstiteose autori, koolkondliku kuuluvuse ja loomise perioodi määratlemist stiililiste kriteeriumite alusel. (Kunstileksikon, 2001: 409)

Jaak Kangilaski kirjutab oma teoses "Üldine kunstiajalugu", et kui 19. sajandil oli veel loomulik, et kunstiteose hindamisel võeti arvesse ka seda, mida neil kujutatud oli, siis sajandi lõpul hakati juba kunsti tähendust leidma vormide arengus. Kriitikud olid aina rohkem veendunud, et kunstis on kõige olulisem tajutav vorm ja selle loomise meisterlikkus. Maailma visuaalne pärand jagati eraldiseisvateks stiilideks ja kunsti määratlus muutus formalistlikuks, vormitunnustel põhinevaks. (Kangilaski, 1997: 9)

Heinrich Wölfflin on defineerinud stiili kui kõige universaalsemat kujutamise vormi. Oma 1915. aastal avaldatud teose "*Principles of Art History*"

sissejuhatuses toob ta näiteks ühe ja sama elemendi kujutamise erinevate kunstnike poolt. Ta väidab, et kunstnike tööd võivad olla võrdselt realistlikud, kuid nad kasutavad meediumi võimalusi erinevalt. Tegemist ei ole oskamatuslega nähtut jäljendada, vaid see näitab erinevaid viise, kuidas kunstnikud seda elementi tunnetavad. Stiili analüüs ei võta vaatusse alla seda, kui (foto)realistlikult on näiteks loodust teosel kujutatud, vaid uurib, millised on selle kujutamise eripärad ja kuidas need erinevate teoste puhul süsteemi paigutada. Wölfflini sõnul sõltub stiil ka kunstniku temperamendist, ajastu tehnilistest ja finantsilistest võimalustest. Sarnaste omadustega kunstnikud jagunevad suurematesse gruppidesse ja nii tekivad erinevate stiilide koolkonnad. (Wölfflin, 1915: 1-13)

Susan Sontagi sõnul stiil ongi kunst. Stiilita kunstiteoseid ei ole olemas, on vaid teosed, mis kuuluvad erinevatesse stiililistesse traditsioonidesse ja kombestikesse. Inimeste arusaam kunstiteose stiililisest kuuluvusest on alati laetud teadlikkusega teose ajaloolisest paigutusest. Nii palju, kui on inimestel hoiakuid, on ka kunstiteoste erinevaid stiile. Vaatajale on oluline, et stiililised valikud oleksid antud kunstiteosele ja selle sisule kõige loomulikumad. Teost vaadates peab tekkima tunne, et kõik on paigas. (Sontag, 2002: 50-68)

Sontag usub, et stiili mõiste kehtib igasuguse kogemuse puhul. Mõned meie maailmas esinevad nähtused, mis ei liigitu otseselt kunstiteoste alla, võivad evitada endis kunstiteostele omaseid tunnuseid. Ükskõik millal mõni käitumisviis või objekt muutub kõige otsesemast, neutraalsemast ja kasulikumast eksisteerimise viisist erinevaks, võib seda mõne stiili alla kuuluvaks pidada. (Sontag, 2002: 72)

Sarnaselt teiste kunstiliikidega mõistetakse filmikunstis stiili all vormielementide süsteemset ja mõtestatut kasutamist. Nendeks vormielementideks on filmi meediumi puhul misantseen, operaatoritöö, montaaž ja heli. (Bordwell ja Thompson, 1986: 261)

Misantseeni all mõeldakse üldiselt elemente nagu näiteks valguskujundus, kostüümid, butafooria, kaadris olevate elementide liikumine, taustal oleva

keskkonna kujundus. Misantseeni elemente ümber disainides on võimalik väga edukalt filmi stiili muuta. Misantseen kujutab endast režissööri kontrolli selle üle, kuidas me mingit sündmust kaadris näeme (Bordwell ja Thompson, 1986: 119-121). Kasutades misantseeni omadusi saab luua täielikult väljamõeldud reaalsuse, mis tundub vaatajale usutav.

Bordwell ja Thompson toovad (sarnaselt Wölfflinile) peale autori enda soovide oluliste stiilimõjutajatena välja ka tehnika arengu, filmi eelarve ja ajastu kombed. Üldiselt on publikul välja kujunenud ootused, millele vastavat filmi on neile lihtsam "maha müüa". (Bordwell ja Thompson, 1986: 262)

Näiteks vastab Hollywoodi stiil tänapäeva läänemaailma inimese ootustele ja ei pane vaatajat talle ebamugavasse olukorda. Ka Disney stuudios toodetud animafilmid on üldjoontes masside poolt lihtsalt vastu võetavad. Publikut on harjutatud teatud stiilis tehtud filmidega. Vaatajatele saab osaks äratundmisrõõm ja turvaline tunne, mis muudab nad neile tuttavate filmitegijate toodangu suhtes pea loojaseks.

Andrei Tarkovski on kritiseerinud stampidest kinni pidamist väga teravalt:

"Me tegeleme kabinetiloominguga nagu Jules Verne. On tekkinud tohutu hulk stampe, mingi tinglik kunstikeel, kinoesperanto. Me tegeleme lugude ümberjutustamisega meile mitteomases vanas keeles, kordame üksteist ega suuda kellelegi midagi anda. Noh, teatud tüüpi publikut võib see ju ahvatleda, samuti teenib selle pealt filmilevi. Kino olemus on jäänud aga lahti mõtestamata." (Tarkovski (a), 2001: 392)

Tänapäeval normideks muutunud võtetena toovad Bordwell ja Thompson välja mõned konkreetsed montaaživõtted nagu näiteks kahe tegelase vahelist dialoogi saatvate kaadrite paigutus ja teatud konkreetsed lõiked. Need tunduvad loomulikud, sest vaatajad on neid korduvalt näinud, need on arusaadavad. Ka naturilähedane ja pildiga sünkroonis olev heli aitab stseeni usutavusele palju kaasa. (Bordwell ja Thompson, 1986: 262)

Filmi režissööril on võimalus organiseerida filmi stiililisi omadusi nii, et need manipuleeriksid vaatajat. Filmi vaadates ei pruugi panna tähele kõiki selle



konkreetsse stiili eripärasid, kuid neil eripäradel on oma mõju filmivaatajas tekkivale tundele ja filmi suuremale tähendusele. (Bordwell ja Thompson, 1986: 261)

Üheks stiililiseks võtteks on näiteks visuaalil olevate värvide teadlik kasutamine. Must-valgetel, monokroomsetel, värvikirevatel, kontrastsetel filmivisuaalidel on kõigil erinev mõju vaatajatele.

Patti Bellantoni on viinud läbi eksperimente oma tudengitega ja leidnud, et erinevate värvide tajumine muudab selgelt grupi sisest õhkkonda. Ta on oma uurimuse vormistanud filmivaatamise kogemust käsitlevasse raamatusse, milles ta tõestab arvukate näidetega populaarsetest filmidest, et kindlate värvidega saab edasi anda teatud emotsioone ja arendada süžeed erinevalt edasi. Ta väidab ka, et filmides kasutatavad värvid on põhjendatamatult vähe tähelepanu saanud aspekt filmide mõju analüüsimisel. (Bellantoni, 2005: xxi-xxxiii)

Igal kunstiteosel on teatud omaduste kaudu kirjeldatav stiil ja kõiki teoseid saab stiilitunnuste järgi jagada suurematesse autorite või ajastu poolt ühendatud rühmadesse. Heinrich Wölfflini järgi mõjutab kunstiteose stiili autori temperament, ajastu kombed, finantsilised ja tehnilised võimalused.

Filmikunstis jagunevad teosed samuti stiilitunnuste järgi erinevatesse rühmadesse. Filmiteose stiili määratlemisel on olulised elemendid misantseen, operaatoritöö, montaaž ja heli.

Filmi ja ka kõikide teiste kunstiteoste mõju tarbijale on suuresti mõjutatud selle teose stiilist. Ka see, mis sõnumi teos publikule edasi annab, on sõltuv stiililistest valikutest.

#### **1.4. Mängufilm ja animatsioon**

Alan Cholodenko järgi pole animatsioon filmikunsti vorm vaid film kui selline on hoopis animatsioonikunsti kitsam liigitus. Kõik, mis on võimalik

mängufilmis on võimalik ka animatsioonis. Kuid siiski on animatsioonifilmideks defineeritavaid teoseid peetud läbi aegade pigem graafiliseks kunstiks või nukukunstiks, kuid mitte nii väga filmikunstiks. (Cholodenko, 2014: 98-100)

Kuigi tänapäevani on levinud eksiarvamus, et animatsioon on eraldi filmižanr, nagu seda on western, sõjafilm, muusikal, tuleb siiski animatsioonifilmi pidada mängufilmi vennaks. Vahemikus 1895-1910 isegi nimetati kõiki mängufilme animeeritud fotograafiaks (ingl. k. *animated photography*) (Bendazzi, 2007). Filmižanr on aga põhimõtteliselt vale määratlus kogu animatsiooninähtuse kohta. Animatsiooni kasutamine on filmitehnikat puudutav otsus. Seega on võimalik teha animeeritud vesterne, animeeritud muusikale ja animeeritud romantilisi komöödiaid. Žanrimääratlust filmis nähtava materjali "üles võtmise" viis otseselt ei mõjuta.

Animatsioon koosneb piltidest, millel olevad elemendid on pandud kunstlikult liikuma, filmi puhul on tegemist reaalse liikumisega, mis on jäädvustatud automaatselt väga lühikese intervalliga tehtud järjestikuliste fotodega. Animatsiooni puhul võib öelda, et liikumine tekib inimese teadvuses, eelnevalt pole seda eksisteerinud. Tom Gunning toob välja mõtte, et kõik liikuvad pildid näitavad liikumist, kuid animatsioon ka mängib selle liikumisega, kombib meediumi piire ja pöörab tähelepanu selle konkreetse tehnika võimalustele (Gunning, 2014: 37-54).

Paul Wells on kirja pannud mõned punktid, mille poolest erinevad animatsioon ja mängufilm. Peab tunnistama, et olles animateoreetik on ta pigem keskendunud küsimusele, miks võiks animatsiooni pidada väljendusrikkamaks ja põnevamaks meediumiks.

Animatsioonis on rohkem visuaalseid võimalusi midagi esitada, see annab loojale suurema vabaduse. Animatsiooni saab kasutada ka mängufilmi materjali täiustamiseks (eriefektid). Animatsioonitehnikaid kasutades saab luua väga originaalseid ja eriskummalisi maailmaid, nähes selleks vähem vaeva, kui samalaadse efekti saavutamiseks mängufilmi tootmise puhul. Animatsioonis saab valmis teha kõike, mida fantaasia välja suudab pakkuda. Neid potentsiaalseid plusse kasutatakse erineval määral erinevate teoste valmistamisel ära. (Wells,

2006: 10)

Wellsi punktide najal võib väita, et animatsioonis on võimalik saavutada palju enamat, kui seda on võimalik teha mängufilmi meediumis. Tänapäeval on jõutud digitaalse animatsiooni loomisega nii kaugemale, et on võimalik luua tehislikke keskkondi, mis paistavad vaatajale täiesti realistlikena. Eriefektide lisamine mängufilmidesse on 21. sajandil saanud pigem reegliks kui erandlikuks nähtuseks. Ka enne digitaalse filmitöötuse tekkimist loodi mängufilmidele animatsioonitehnikaid kasutades eriefekte. Näiteks kasutas Tšehhi filmilooja Karel Zeman 1950ndatest kuni 70ndateni loodud fantaasiafilmides ohtralt suurepäraseid visuaalseid trikke, mis põhinesid animatsioonitehnika kasutamisel. Olenditest, keda oleks olnud võimatu filmida, meisterdati väiksed realistlikud nukud, kelle liikumine nukufilmitehnikas jäädvustati, ning kasutades topeltsäritust lisati neile kaadritele näitlejatega üles filmitud stseen. Loomulikult oleks saanud neid dinosauruste või mammutitega stseene lahendada ka näiteks ainult mängufilmi tehnikat kasutades. Selleks oleks olnud tarvis vaid suurt olendikostüümi ja näitlejaid või mehhatroonilist süsteemi selle sisse, et see liiguks. Kuid animatsioonitehnikaid kasutades on tihtilugu võimalik taolisi probleeme palju lihtsamalt, odavamalt ja visuaalselt huvitavamalt lahendada.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et elusast tegelasest filmitud materjali ja animeeritud materjali ei ole põhjust omavahel vastandada. Pigem täiustab üks teist ja mõlema alge on samas kohas, neid eristavad vaid tehnilised (kuid sellegipoolest olulised) detailid.

Magistritöö kolmanda osa peatükkides tulevad vaatluse alla Avo Paistiku lühikesed animatsioonifilmid. Proovitakse välja selgitada, kas need kuuluvad Paul Schraderi kirjeldatud transtsendentaalse stiili alla. Eelnevalt on vaja teoste stiili mõjutavad aspektid animatsioonifilmide ja mängufilmide puhul võrdlemiseks välja tuua.

Nendeks aspektideks on misantseen, operaatoritöö, montaaž ja helikujundus. Schraderi teooriat silmas pidades tuleb neile neljale juurde lisada ka näitlejatöö.

1. Misantseen (valguskujundus, kostüümid, butafooria, kaadris olevate elementide liikumine, taustal oleva keskkonna kujundus).

Misantseeni õnnestuvust hinnatakse peamiselt selle realistlikkuse või selle usutavuse järgi. Animatsioonis on teravat kriitikat saanud läbi aegade just Disney stuudio toodang, milles on rõhutatud meie maailma reeglitele vastava maailma ja realistlikult liikuvate tegelaste kasutamisele. Täielikult realistliku maailma reprodutseerimine ei ole mõistlik ega huvitav tegevus, kui animatsioonitehnika võimaldab teha nii palju enamat.

Animafilmi realistlikkus koosneb mitmest erinevast seigast. On visuaalne realism, mille olemasolul näivad animatsiooni keskkond ja tegelased vaatajatele samasugused nagu päris maailma keskkonnad ja tegelased. Heliline realism, kus kõik filmis kuuldavad helid on sarnased päris maailma omadele. Liikumise realism, mille puhul filmis olevad tegelased liiguvad päriselu vastanditega samamoodi. Narratiivi ja karakterite realism, mis sõltub sellest, kas animatsiooni tegelased ja sündmused on üles ehitatud nii, et vaatajad jääksid uskuma, et tegu on karakteritega ja sündmustega päris elust. Viimasena ka sotsiaalne realism, ehk siis animatsioon on üles ehitatud viisil, mis paneb vaatajad uskuma, et nähtav fiktiivne maailm on sama keeruline ja mitmekülgne kui päris maailm. (Rowley, 2005)

Misantseeni alla kuulub visuaalne realism ja ka osa karakterite realismist ning sotsiaalsest realismist. Kuid ka mängufilmide puhul ei ole kõik need aspektid täielikult realistlikud. Kunstilisemate filmide puhul on autorid teadlikult proovinud realismist kaugeneda ja näidata maailma läbi oma kujutluse ja fantaasia.

"Kõige võimekamaks filmiliigiks realismi edastamisel peetakse dokumentaalfilmi. Vaadates dokumentaalfilmide valmimise protsessi, veendume peagi, et tegu on kõigest filmitegija nägemuse ehk arvamusega, mitte taasesitatud reaalse maailmaga. Aiunuüksi juba muusika, montaaž ning kaamerarakursid võivad muuta filmimaterjali tähendust." (Pikkov, 2010: 96)

Kui vaadelda kaadris oleva ruumi loomist mängufilmis ja animafilmis, siis

suurim vahe seisneb selles, et klassikalises animatsioonis (nii joonisfilmis kui ka klassikalises nukufilmis) luuakse terve ruum tehnikalt ise. Mängufilmi puhul on üsna levinud olemasolevate ruumide ja väliste keskkondade kasutamine. Loomulikult võib ka animatsioonis teha olemasolevas toas või isegi õues, kuid see on pigem erand ja eksperimentaalsem teostamise viis.

Animatsioonis ei anna kujutatavale maailmale hinge mitte elementide liikumine, vaid just ruum, mille ülesanne on anda aimu tegelaste kollektiivsest teadvusest ja ühtsest kultuuriruumist (Pikkov, 2010: 128-129). Seega ruum ja ruumielementide kujundus on väga tähtis osa animafilmi olemusest. Sama tähtis on see ka mängufilmide puhul.

## 2. Helikujundus.

Kui mängufilmi puhul kasutatakse filmimise ajal mikrofoni lindistatud heli, millele järeltöötajad võib-olla lisatakse midagi juurde või mida töödeldakse sobivamaks, siis animafilmi puhul luuakse terve helitaust tehnikalt algusest lõpuni ise. Kasutatakse reaalsest maailmast lindistatud helisid või näitleja poolt esitatavat teksti, kuid otseselt animeeritud tegelastega need helid algselt seotud pole.

Kogu animatsioonis tõelisus ja näidatava loomaailma usutavus sõltub suuresti filmi helist, nii sünkroonhelidest kui ka heliefektidest ning tervikliku filmi kunstiline väärtus tekib, kui filmi visuaalse kujunduse ja helikujunduse vahel valitseb harmoonia (Pikkov, 2010: 168). Ka mängufilmis peab usutavuse saavutamiseks valitsema loogiline kooskõla pildi ja heli vahel. Võib väita, et kui kasutatakse filmimisel lindistatud nõ reaalset heli, on see usutavuse loomise protsess palju lihtsam.

## 3. Näitlejatöö.

Animatsioonis on pikaajalise näitlemiskoolitaja kogemusega Ed Hooks sõnul "elu illusiooni" loomiseks vaja õigesti portreerida emotsioone. Publikule on esmatähtis just usutav emotsioon. (Hooks, 2000: 45)

Kui animatsioonis esineval tegelasel puudub sisemine motivatsioon, ei ole

tegemist mitte filmikarakteriga, vaid tegelaskuju illustratsiooniga (Pikkov, 2010: 113).

Kui mängufilmi näitlejad loovad sisemise emotsiooni, mis sobib just sellesse hetke, siis animaatorid kirjeldavad oma tegelaste sisemist emotsiooni kasutades tegelaste keha, et muuta seda arusaadavaks ja nähtavaks. Animaatorite eesmärk on luua vaatajale usutav tulemus, näitlejad sellist suhtumist enda töö puhul aga pigem halvustavad. Kui näitlejad üritavad olla nii loomulikud, kui on võimalik, siis animaatorid peavad selle loomulikkuse oma stseeni sisse tehislikult kaader haaval looma. (Hooks, 2000: 2)

Animafilmis peavad animaatorid olema näitlejarollis. Nad joonistavad tegelased, kontrollivad igat väikest detaili tegelaste keha ja stseeni taustal. Kõik on viimse detailini välja planeeritud ja isegi sekundi pikkuse animeeritud stseeni teostamine võib võtta mitu päeva aega. Vaatajat kütkestav spontaansus on midagi, mida oskavad oma stseeni sisse panna vaid heal tasemel animaatorid. Võimalik, et on ka suurepäraseid mängufilmi näitlejaid, kellel on oma etteastes kõik valmis planeeritud ja läbi mõeldud, kuid näitleja töö iseloom on teine, kui animaatori oma.

#### 4. Montaaž.

Selleks, et vaatajal oleks filmis toimuv arusaadav ja et tal oleks kerge filmi vaadata, on kasutusele võetud järjepideva monteermise tehnika. See tähendab, et filmikaadreid järjestades juhitakse vaataja tähelepanu sujuvalt ühelt asjalt teisele. Kasutatakse sobilikke kaadrikompositsioone, õigeaegseid lõikeid ja kaadris olevate elementide koreografeeritud liikumisi, et vaataja pilk ei peaks hüppama ootamatult ühest kaadri servast teise ja et ta ei satuks segadusse ning ei unustaks jälgida filmi lugu. (Bordwell ja Thompson, 1986: 210)

Selle tehnika põhimõtteid kasutatakse igat laadi filmi tegemisel. Selleks, et saada ettekujutust, kas planeeritud kaadrid omavahel järjestikku sobivad, luuakse enne filmimist (animatsioonifilmi puhul enne animeerimist) piltstsenarium ja animaatik, see tähendab, et pildid pannakse ennustatava ajastusega videosse üksteise järele mängima. Mängufilmi puhul seda alati ei tehta, spontaansust on

filmimise protsessis siis rohkem. Animatsioonfilmi puhul kasutatakse animaatorit reeglina alati. Eriti, kui on tegemist suurema eelarvelise filmiga, mille puhul ei ole võimalik raisata töötajate aega ega projekti raha, et toota stseene, mis lõppmontaažis välja praagitakse.

Animatsioonfilmi aeg on teistsugune kui mängufilmi aeg. Animatsioonfilmi puhul on võimalusi rohkem filmiaja manipuleerimiseks ja samas see, mida manipuleerida saab, tuleb enne ise tühjale kohale üles ehitada.

Animatsioonfilmi aeg on üldjuhul kokku surutud ja ekraanile jõuab vaid kõige tähtsam. Seda aega on manipuleeritud nii, et saaks hästi edasi anda taasloodud sündmuste olemust, mitte et seda jälgendada. (Pikkov, 2010: 52)

### 5. Operaatoritöö.

Tänapäeval täidab joonisfilmi puhul operaatori rolli inimene, kes teeb piltstsenariumi ja joonistab valmis kaadripaigutused ning inimene, kes pärast animeerimist teostab digitaalselt stseenide komposiidi. Enne digitaalset aega oli operaatori töö ka olemasolevate tselluloidkilede ja taustade üksteise peale sobitamine ning iga kaadri eraldi fotografeerimine. Näiteks on Avo Paistik rääkinud oma filmi operaatorist:

"Janno Põldma oli nii tugev operaator, et ta suutis lindile võtta liivatormi, mida tuli teha neljakordse ekspositsiooniga, mustad täpid valgel taustal, valged täpid mustal taustal, selle keskel poiss, kelle tegevus tuli samuti läbi projektsiooni filmida. Ülimalt keeruline võtte, lindi perforatsioon võis kaamera kuumuses puruneda, kuid Janno tegi selle ära. Enamik minu filmidest valmis koostöös Janno Põldmaga, tema osavusest sõltus suurel määral see, kuidas minu kavatsus ekraanile jõudis." (Kiik, 2006)

Klassikalise nukufilmi puhul on operaatoritöö sarnasem mängufilmi operaatori tööga. Enne filmimist seatakse kaamera üles, vajaduse korral teostatakse filmimise ajal ettenähtud kaameraliikumine ning pärast animaatori/näitleja töö lõppu seatakse kaamera järgmise stseeni jaoks üles.

Animatsioonfilme saab jaotada rühmadesse ka sõltuvalt nende süžeele

kompositsioonile. Kui rääkida mitte-eksperimentaalsetest animafilmidest, järgivad need üldjuhul klassikalise dramaturgia ja eepika reegleid. Erineva intensiivsusega esinevad filmides ruum, tegelased ja lugu. (Pikkov, 2010: 69-70) Ka mängufilme saab samadel alustel grupeerida. Nagu ka žanriliste määratluste puhul ei ole siinkohal oluline, kas tegemist on animatsiooni või mängufilmiga.



## 2. PAUL SCHRADERI TRANSTSENDENTAALSE STIILI TEOORIA

Schrader toob oma teose "*Transcendental Style in Film*" kokkuvõttes välja Gerard van der Leeuwi väite, et erinevad kunstiliigid on välja arenenud sakraalsest keskkonnast, need on algselt olnud otseses seoses Pühaga. Iga liik on aja jooksul arenenud ja muutunud aina enam maisemaks, need on jõudnud profaanse vormini. Schraderi sõnul on filmikunsti areng olnud vastupidine. Vaimne kunst on üldiselt iga kunstiliigi puhul käinud realistlikkuse taotlemise pärast alla. Filmikunst on aga oma olemuselt ja algupäralt realistlik kujutamiseviis. Schrader ütleb, et filmikunst on algusest peale olnud kapitalismi ja tehnoloogia arengu otsene järeltulija, väga kaugel vaimsest kunstist. Tema väitel on läbi ajaloo kinokunsti arengus näha liikumist profaansest sakraalsema stiili poole. (Schrader, 1972: 156-158)

Ka Erwin Panofsky kirjutab, et filmikunsti tekkele andis tõuke just tehniline leiutis, mitte uue kunstilise väljendusviisi vajadus. Panofsky sõnul mõjutab erinevate kunstiliikide seast just filmikunst maailma rahvastikku kõige enam, seda tänu oma kergesti tarbitavusele. Filmide vaatamine on meelt lahutav ja piltidel olev näiline liikumine inimmeeli kütkestav. Neid omadusi kasutati algusest peale ära raha teenimise vahendina. Käsitletavat teemat olid mõeldud nn tavalistele inimestele, publiku harimisele või vaimsematele teemadele pühendumisele ei panustatud. (Panofsky, 1936: 15-32)

Andrei Tarkovski on rääkinud aastal 1984 Londonis St. James'i katedraalis, et kaasaegsed kunstnikud on hakanud suhtuma neile kingitud andesse kui oma isiklikku omandisse. Seetõttu on neil tekkinud tunne, et anne ei kohusta millekski ja kaasaegses kunstis on valitsema saanud vaimsusetus. Kunst ja eriti kinokunst on peamiselt vormiotsing või müügiartikkel. (Tarkovski (b), 2001: 335)

Alljärgnevides töö teise osa kahes peatükis tutvustatakse Paul Schraderit ja tema teooriat kinokunstis esineva transtsendentaalsest stiilist. Schraderi isiku tutvustamine on oluline, sest ka tema enda loodud filmid ja filmistsenaariumid on mingil määral seotud tema välja pakutud teooriaga, samuti on sellega seotud tema lapse- ja nooruspõlv. Allikatena kasutatakse selles peatükis peamiselt filmitegijate entsüklopeediaid ja artikleid erinevatest filmiajakirjadest. Teise osa teine peatükk tutvustab Schraderi raamatut "*Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dreyer*" aastast 1972. Antakse ülevaade Schraderi teooria olulistest punktidest ja tutvustatakse seeläbi ka näiteks Robert Bressoni teooriat filmikeele ekraanidest ja Waldemar Deonna primitiivsete ja klassikaliste kunstisuundade jaotust.

## **2.1. Paul Schrader**

1946. aastal Michigani osariigis sündinud Schrader õppis ülikoolis teoloogiat ja filmikunsti, samuti oli ta 1970ndatel Californias elades ajakirja *Cinema* peatoimetaja ja kirjutas artikleid *Los Angeles Free Press*'i. Filmikriitikuna oli tema suurim õpetaja *The New Yorker*'i pikaaegne terava keelega ajakirjanik Pauline Kael. (Thomson, 2003: 787-788)

Lapsepõlv möödus Schraderil ranges kalvinistlikus kodus, väidetavalt ei lubatud tal isegi enne 18. eluaastat ühtegi filmi vaadata. Võimalik, et just see tõukas tulevase kriitiku, stsenaristi ja režissööri filmimaailma. Schraderi kaks mõjukamat teoreetilist kirjutist siiani on essee "*Notes on Film Noir*" ja põhjalik raamat transtsendentaalsest stiilist filmikunstis "*Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dreyer*". Mõlemad avaldati aastal 1972. Andrew Syderi arvates peegeldavad need kaks kirjutist Schraderi hiljem välja töötatud täispikkade

mängufilmide stsenaariumides kriminaalsete juhtumiste ja religioosete teemade läbipõimitust (Syder, 2000: 408-409).

Schraderi stsenaariume on peetud ka Robert Bressoni töödest mõjutatuteks. Schraderi teooria transtsendentaalsest stiilist väitis, et see stiil esineb puhtal kujul vaid väga vähestes (üldjuhul ka mitte väga populaarsetes ega finantsiliselt edukates) filmides. Seetõttu on keeruline öelda, et Schraderi kirjutatud ja lavastatud hollywoodilikud menufilmid võiksid selle stiili head näited olla. Tema tuntumateks teosteks on ta enda kirjutatud ja lavastatud "*American Gigolo*" (1980) ja Martin Scorsese lavastatud filmide "*Bringing Out the Dead*" (1999) ja "*Taxi Driver*" (1976) stsenaariumid. Schraderi enda looming on aga kindlasti mingil määral mõjutatud tema enda kasvatuses, religioosset taustast ja sisemisest vastuhakust Hollywoodis valitsevale kapitalismile.

Syderi arvates on kõige rohkem Bressonist mõjutatud Schraderi film "*American Gigolo*", mida võib pidada ka tema suurimaks hitt-filmiks. Märkimisväärselt külm ja lineaarne *film noir*-lik teos, milles leidub rohkelt selgestimõistetavust ja konkreetseid kaameraliikumisi, on Syderi sõnul transtsendentaalse filmistiili teooria kehastus (Syder, 2000: 408-409). Mingil määral on seda võimalik tõesti vaadelda kui transtsendentaalses stiilis filmi. Filmi loos saab eristada Schraderi kirjeldatud loo kolme etappi. Alguses on rutiinne tavaelu, seejärel tekib ähvardav konfliktne olukord ja lõpuks saabub tardunud tasakaaluolek või teisisõnu lepitus transtsendentaalsel tasandil. Kuid need kolm etappi, mida hilisemates alapeatükkides põhjalikumalt kirjeldatakse, on siiski päris vabalt tõlgendatavad.

Peter Fraser toob oma "*American Gigolot*" analüüsivas artiklis välja probleemi, et Schrader on tuntavalt segaduses ja see väljendub tema loomingus. Fraseri sõnul pole Schrader suutnud enda noorusiga kujundanud kalvinistlikust õpetusest vabaneda ega ka sellega täielikult leppida. (Fraser, 1988: 98) On täiesti võimalik, et Schrader on üritanud luua transtsendentaalses stiilis menufilme, kuid pole täielikult kunagi selles õnnestunud.

Schrader on ise väitnud, et tema töödes ei ole transtsendentaalset stiili, see on hoopis psühholoogiline realism. Tõepoolest, tema filmides pole näha ranget stiililist askeetlikkust, mida ta oma raamatus Bressoni, Ozu ja Dreyeri loomingus esile tõstab. John Hamilton pakub välja, et Schraderi töödes pole mitte transtsendentaalset stiili, vaid edastataval sõnumil on transtsendentaalne sisu. (Hamilton, 2004: 26-29)

Schraderi teos transtsendentaalsest stiilist on aga siiani üks peamisi allikaid, mille poole filmikriitikud pöörduvad ja millele oma kirjutistes viitavad, kui uurimisteenaks on filmide vaimsus ja religioossed suundumused.

## **2.2. *"Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dreyer"* (Paul Schrader, 1972)**

Ajapikku välja arenenud sakraalsusega seotud stiili filmikunstis avab Schraderi kirjeldatud transtsendentaalse stiili teooria. Kõige puhtamal kujul peaks see esinema jaapanlase Yasujiro Ozu, prantslase Robert Bressoni ja mõningate mööndustega taanlase Carl Dreyeri filmiloomingus.

Yasujiro Ozu ja Robert Bressoni puhul on Schraderile tähtis ka see, et nad on loonud selles stiilis ühtse filimitsükli. Ozul on selleks aastatel 1949-1962 valminud 13 filmi, mis moodustavad perekonna-kontori tsükli ja Bressonil on vanglatsükkel, mille peamiseks teemaks on spirituaalne vabanemine. Dreyeri filmiloomingus aga puudub kindlaksmääratav transtsendentaalses stiilis tehtud filmide tsükkel. (Schrader, 1972: 20, 59)

Schrader sai inspiratsiooni prantsuse filmiteoreetikute Henry Ageli ja Amedee Ayfre kirjutistest, kes väitsid, et religioonil ja teoloogial on kindel koht filmiteoorias. Transtsendentaalset saab väljendada läbi filmi fenomeni. Samuti väidavad Agel ja Ayfre, et loomingulised teosed ei ole täiesti mõistetavad

kasutades ainult ratsionaalseid ja materiaalseid seletusi. Schrader tutvustas nende filosoofilist lähenemist transtsendentaalsusele filmikunstis läbi oma kaasaegse Ameerika vaatepunkti. (Quicke, 2005: 239-248)

Schrader ei välista, et võib eksisteerida ka teisi alternatiivseid transtsendentaalseid stiile kinokunstis, ta ei väida, et tema välja pakutud teooria on kõikehõlmav ja universaalne. See on lihtsalt üks võimalus, mis tema arvates on piisavalt tõsiseltvõetav. Peale mainitud kolme režissööri esineb transtsendentaalse stiili tunnuseid ka teiste filmitegijate loomingus. Nendeks on näiteks Michelangelo Antonioni, Roberto Rossellini, Budd Boetticher, Jean Renoir, Kenji Mizoguchi, Luis Buñuel, Andy Warhol, Michael Snow, Bruce Baillie (teistest filmitegijatest ehk ka Andrei Tarkovski ja Lars von Trier, kuid Schraderi tekstis neid mainitud polnud) jt. (Schrader, 1972: 9-10)

Schraderi teos koosneb sissejuhatavast peatükist, milles ta tutvustab oma teooriat ja selle käigus selgitab ka, mida ta täpsemalt silmas peab, kui kasutab mõisteid "transtsendentaalne" ja "stiil". Sissejuhatusele järgnevad kolm peatükki, millest on igale kõnealusele filmitegijale pühendatud üks. Schrader tutvustab lugejale nende režissööride tausta, nende religioosset kuuluvust, valitud filme nende filmograafiast ja analüüsib antud filme lähtudes transtsendentaalse stiili teooriast. Viiendaks peatükiks on põgus kokkuvõte.

Transtsendentaalne stiil tähtsustab elu müsteeriumit, jätab kõrvale realismi, naturalismi, romantitsismi, ekspressionismi, ratsionalismi. Transtsendentaalse kunstniku jaoks on need elemendid vaid inimese poolt loodud segajad, mis jätavad transtsendentaalse piisava tähelepanuta. (Schrader, 1972: 9)

Seda stiili on kasutatud erinevates kultuurides eesmärgiga kujutada kujutamatu Püha elementi. Filmitegijad, kes ei ole omavahel kultuuriliselt seotud, on loonud transtsendentaalse stiili tunnustega teoseid, mis kõik üksteisega mõnes aspektis sarnanevad. Stiil ise ei ole oma olemuselt transtsendentaalne või religioosne, vaid kasutab kindlat viisi, kuidas läheneda transtsendentaalsele. Schraderi sõnul tulenevad transtsendentaalse filmikunsti põhitunnused kahest komponendist: soovist väljendada transtsendentaalset ja filmimeediumi

iseloomust. Peamiselt kasutab see stiil konkreetseid maiseid meetodeid nagu näiteks kaameranurki, kaadrikompositsiooni, dialoogi ja montaaži, et transtsendentaalset portreterida. Ta lisab ka, et "transtsendentaalne stiil" ei ole hägune mõiste, nagu seda tema arvates on "religioosne film". Selle stiili alla ei lähe automaatselt kõik filmid, milles esineb religioosne temaatika või mis kutsuvad esile teemakohaseid emotsioone. Neis filmides ei pea tingimata olema spetsiifilisi tegelasi, kannatuse kujutamist, jutlustamist või muud taolist, mida "religioosse filmiga" võiks seostada. (Schrader, 1972: 3-4)

Nicholas Wolterstorffi sõnul seavad taoliste "religioossete filmide" tegijad endale üldiseks eesmärgiks näidata maailma, kus esineb inimese ja transtsendentaalse elemendi kokkupuude. Nad üritavad teha seda nii usutavalt, et vaatajad tõlgendaksidki seda taolise kokkupuutena. Seeläbi annavad nad vaatajatele potentsiaalse võimaluse selliseid kokkupuute hetki päriselus ära tunda. Kuid Wolterstorffi arvates puudub paljudel juhtudel neis filmides piisav usutavus. Enamus "religioossete filme" ei rahulda vaataja ootusi, ei täida oma kõrgemat ülesannet, sest filmi tegemisel on keskendutud vaid religioossele sisule. Ka filmi stiililised võtted on olulised, et portreterida transtsendentaalsust. Wolterstorffi arvates on Schraderi teooria plussiks asjaolu, et see annab lugejale kriteeriumid, mille abil selgitada "religioossete filmide" edu või edutust. (Wolterstorff, 1972: 10-13)

Schraderi teoorial on materialistlik põhistruktuur, mille järgi saab kõike reaalselt, loomulikku ja ka üleloomulikku ratsionaalselt süstematiseerida (Fraser, 1988: 98). Kuid nagu ka Fraser oma artiklis järgnevalt välja toob, võib sellise süstematiseerimisega kaasneda üksjagu probleeme. Kuidas asetada rängesse süsteemi midagi, millest selget pilti pole kellelgi ja mida on keeruline adekvaatselt defineerida? Transtsendentaalsuse näol on tegu üsna abstraktse ja inimmõistusele terviklikult hoomamatu terminiga.

Filmikunstis üleüldiselt jaguneb süžee enamasti kolmeks osaks. Esimeses osas tutvustatakse filmi maailma ja tegelasi, tegelastel tuleb teha mingi valik. Teises osas tuleb probleem, mille tegelane peab lahendama. Kolmas osa toob

lahenduse. (Hahn, 2008: 24) Schrader on loonud omaenda kolme etapiga süsteemi, mis kehtib transtsendentaalses stiilis loodud filmide lugude ülesehitusel.

Samuti tutvustab ta Robert Bressoni teooriat erinevatest filmikunstis kasutatavatest "ekraanidest" (ingl. k. *screens*), mis transtsendentaalses stiilis teostatud filmides ideaalis puuduvad või on võimalikult tähtsusetuteks tehtud. Bressoni järgi on ekraanid vihjed või abistavad tunnused, tänu millele vaataja filmis toimuvast paremini aru saab. Nende alla kuuluvad näiteks süžee, näitlejatöö, operaatoritöö, helikujundus, montaaž, dialoog. Schraderi sõnul viivad realistlikkust ja emotsionaalsust rõhutavad ekraanid tähelepanu transtsendentaalselt kõrvale (Schrader, 1972: 11). Schrader on lisaks nendele ekraanidele toonud välja ka teisi filmimeediumile iseloomulikke väljendusviise, mis transtsendentaalse stiili puhul nõ sordiini alla on pandud. Üldisele suuremale publikule on just nende väljendusviiside oskuslik kasutamine põneva ja nauditava filmielamuse aluseks. Seega on täiesti arusaadav, miks transtsendentaalses stiilis loodud filmid majanduslikku edu ei ole üldjuhul saavutanud.

Schraderi kirjeldatud kolm etappi:

1. Igapäev: igava ja banaalse igapäevase elu üksikasjalik kujutamine. Schraderi sõnul ei ole see realism vaid pigem stilisatsioon. Kõik tunde väljendused ja ekspressiivsus on ära võetud. Selline kujutamine valmistab reaalsuse ette transtsendentaalsuse sissetungi jaoks. Ozu filmides on igapäeva kujutatud väga staatiliste kompositsioonidega, monotoonsete vestlustega, mitte midagi ütleivate ilmetega ja etteaimatavate lõigetega. Samuti esineb igapäeva kujutamisel tihti kordusi, mis tekitavad monotoonse rütmi. (Schrader, 1972: 39-42)

2. Lahkheli: inimese ja teda ümbritseva keskkonna vahel eksisteeriva tegeliku või potentsiaalse lahkheli kujutamine, mis aja möödudes suureneb ning mis haripunkti jõudes toob kaasa otsustava sündmuse. Kui inimesel on ausad ja õrnad tunded ja ta asub tuimas ja tundetus keskkonnas, siis inimese ja keskkonna vahel eksisteerib lahkheli. Selle etapi vältel näeb vaataja piina valmistavaid inimtundeid ja kogemusi. Talle saab nähtavaks nn spirituaalne skisofreenia ehk ägedaloomuline tunnetus kahest vastandlikust maailmast. Etapi lõpuks jõuab kohale otsustav sündmus, mis on julge emotsiooni esiletulek, tegelase murdumine või otsene ime. (Schrader, 1972: 42-48)

3. Staasis, tasakaaluolek: Kujutatakse peatatud vaadet elule, mis ei lahenda lahkheli, vaid viib selle transtsendentaalsele tasandile. Inimene ja loodus võivad olla igavesti konfliktis, kuid tegelikult on nad üks tervik. Täielik tasakaaluolek või liikumise tardumine esinevad religioosses kunstis igas kultuuris. Nendest kolmest etapist on kõige olulisem viimane tasakaaluolek ja ka sellele eelnenud otsustav sündmus. Ülejäänud film on vaid ettevalmistus selle hetkeni jõudmiseks. (Schrader, 1972: 49)

Bressoni kirjeldatud ekraanide alla kuuluvad peamiselt süžee, näitlejatöö, operaatoritöö, montaaž ja helitaust. Transtsendentaalset stiili kasutavates filmides on need elemendid muudetud võimalikult tähtsusetuteks. Ideaalis ei kuma taolistes filmides ekraanide vahendusel vaatajateni teose autori iseloomu või kultuurilisi eripärasid. Kuid peab rõhutama, et oma kultuuri ja muud tausta ei saa ükski režissöör tegelikult oma loomingust täiesti eraldi hoida, mingisugused mõjutused esinevad siiski.

Schrader on oma raamatus väitnud, et Ozu looming esindab transtsendentaalset stiili idas ja Bressoni looming läänes. Andrew Murphie toob



kriitikana välja selle, et kuigi Schrader suudab ida ja lääne näidete puhul tuua mõningaid stiililisi sarnasusi, siis tegelikult on keeruline nii erineva päritoluga teoseid samastada. Bressoni transtsendentaalne stiil ei pruugi olla sama, mis Ozu transtsendentaalne stiil, Schrader ei ole Murphie hinnangul piisavalt arvestanud nende erinevustega. Võimalik, et see muudab Schraderi teooriat nõrgemaks. (Murphie, 2009)

Bresson ei kujuta oma filmides igapäeva elu eesmärgiga kujutada "päris elu", vaid vastuseisust kunstlikele, üledramatiseeritud juhtumistele, mis esindavad "päris elu" filmides. Bressoni sõnul takistavad ekraanid vaatajal näha üleloomulikkust läbi pealispindse reaalsuse. Eeldatakse, et väline reaalsus on piisav. (Schrader, 1972: 63-64)

Esimese ekraanina toob ta välja filmi süžee. Lihtsasti arusaadav lugu tekitab vaataja ja filmi vahele suhte. Vaataja pannakse tundma, et ta on otseselt seotud selle maailma ja toimingutega, ta tunneb, et see on mingil määral tema kontrolli all. Bressoni sõnul ei tohi vaatajad filmi tegelastele kaasa tunda. Oma filmides üritab ta tekkivat suhet üsna tuima ja aeglaselt kulgeva looga ära hoida. (Schrader, 1972: 64)

Teine ekraan on vaataja hinge liigutav näitlejatöö. Bressoni sõnul on näitlemise protsess lihtsustamine, mille käigus näitleja muudab endale iseloomulikud keerulised omadused liiga lihtsakoelisteks ja labasteks. Bresson, nagu ka Ozu, harjutas oma näitlejatega stseene korduvalt läbi, kuni nende esituses ei olnud enam mingisugustki spontaansust või loomulikkust. Eesmärk oli esitada stseeni võimalikult ilmetult. (Schrader, 1972: 65-67)

Kolmas ekraan on operaatoritöö, sest iga erinev kaadripaigutus ja kaameranurk väljendab teatud suhtumist kaamera ees olija suunas. Stseeni tähendust saab oluliselt muuta kasutades näiteks kaamerasõite jmt. Nii Bresson kui ka Ozu kasutasid oma filmides läbivalt samal kõrgusel olevat ja mitteliikuvat kaameranurka, mille tõttu muutsid nad filmi neutraalsemaks. (Schrader, 1972: 65-67)

Neljas ekraan on montaaž. Bressoni enda monteerimisstiil oli lineaarne, mitte-dramaatiline ja väga ühtlane. Üllatusi või ootamatuid liikumisi ei esine. Ka läbi montaaži ei tohi vaataja filmis nähtavaga isiklikku kontakti tekitada. Näiteks Ozul on iga juhtumine filmis etteaimatav ja limiteeritud, sest need juhtumised koosnevad kindlaksmääratud arvust ja kindla järgnevusega kaadritest. On teada, et kindla kaadrikompositsiooniga kaasneb kindel tegevus, kindlas kohas (pargis, kodus, restoranis) toimub kindlal teemal vestlus jne. (Schrader, 1972: 31, 68)

Viimasena on Bresson välja toonud filmi helitausta. Helitaust on mitte-ekraan siis, kui see koosneb vaid loomulikest ja naturaalsest helidest, mis lähevad pildil olevaga ideaalselt kokku. Iga tehisk heli on juba ekraan, mis manipuleerib vaatajaga. (Schrader, 1972: 69)

Oluline element, millest Schrader filme analüüsid räägib, on kaadris olevad elemendid ja misantseen üldisemalt. Mängufilmi puhul on tegemist kaadris olevate näitlejate grimmi, kostüümide, ruumide sisekujunduse jmt väljanägemine ja paigutus. Animatsioonifilmidest rääkides on see tegelaste ja taustade disain, joonisfilmi puhul näiteks joonistamisstiil, värvid, joone iseloom, kompositsioon.

Waldemar Deonna on jaganud ajaloo vältel esinenud kunstivoolud ja -suundumused kahte lahtrisse. On instinktiivne ja universaalne primitiivne suund, mille väga iseloomulikud näited on pigem abstraktse kunsti vallas ja on klassikaline suund, milles keskendutakse peamiselt reaalsuse jäljendamisele. Klassikalises suunas püüeldakse kõige realistlikuma koopia loomisele, kuid kunstnik saab siiski tulemust mõjutada lähtuvalt enda ideedest ja esteetilisest eelistustest. Kunst on objektiivne imitatsioon reaalsusest. Primitiivse suuna puhul võib kunstnik saada inspiratsiooni tegelikkusest, kuid ta eesmärk ei ole seda jäljendada. Primitiivne teos on subjektiivne ja selle puhul saab kunstnik luua oma kujutluse ilma pärismaailma referentsi kasutamata. (Deonna, 1963: 28-29)

Siinkohal peab rõhutama, et määratlust "primitiivne" ei ole kasutatud

tähenduses "algeline" või "oskamatu". Primitiivse suuna esinemise tõukejõuks on näiteks harjumused, traditsioonid, esteetilised eelistused ja üldjuhul on igale klassikalisele suunale eelnenud primitiivne liikumine (Deonna, 1963: 30). Primitiivsed kujutamiskiisid on aluseks kõigele "edasijõudnumale" ja primitiivne kiis on jäävam ja ühtsem. Deonna peab suurel määral primitiivsesse suunda kuuluvateks näiteks gooti kunsti, kubismi, futurismi, dadaismi, sürrealismi, mis kõik kujutavad asju nii, nagu nad neile mõtlevad, mitte nagu nad silmale paistavad (Deonna, 1963: 46-47).

Nagu ka Schrader on oma raamatus välja toonud (Schrader, 1972: 11), on filmikunsti transtsendentaalsel stiilil rohkem primitiivse suuna tunnuseid. Ka Deonna on väitnud, et primitiivne suund tähtsustab rohkem sakraalset ja religioosset, klassikaline rõhub pigem sekulaarsele ja humaansale (Deonna, 1963: 43). Järgnevalt esitatakse Deonna nimetatud erinevused klassikalise ja primitiivse suuna tunnuste vahel.

Klassikalise suuna puhul on eelistatud inimfiguuride kujutamine elutruudes poosides, õigete proportsioonidega ja vormidega. Kahemõõtmeliste tööde puhul on tähtis varjutamine ja ruumilisuse edasi andmine, samuti on tähtis perspektiivi õige kasutamine. Kui kujutatakse alasti keha, siis selle puhul tuuakse välja esteetiliselt ilusaid aspekte. Inimesi kujutatakse indiididena, rõhutakse nende iseloomulikele tunnustele, võimalikult täpselt tahetakse näidata nende emotsioone ja näoilmeid. Kompositsioonides esineb pigem juhuslikkust ja ebasümmeetrilisust, traditsioonist tähtsam on kunstniku eksperimendid ja samas ka nähtava täpselt jäljendamine.

Primitiivse suuna tunnusteks on abstraktsed kujutatavad elemendid või loodus, inimfiguure kasutatakse harva. Neid figuure kujutatakse lihtsustatult, anatoomiliselt ebakorrektselt, näoilmed on tavaliselt neutraalsed, apaatsed või kasutatakse mõnda tüüpilist emotsiooni. Tegelased ei ole erinäolised, kõik on justkui üksteise koopiad. Kordusi ja mustreid kasutatakse rohkelt, sümmeetrilisus on oluline. Kui kujutatakse paljast inimkeha, siis tehakse seda ausalt ja ilustamata.

Joonistustel ei varjutata ümaraid vorme realistlikult, värve kasutatakse ka stiliseeritult. (Deonna, 1963: 41-43)

Bressoni teoste ja Bütsantsi ikoonide vahel oleva tehnilise ja sisulise seose on Schrader eraldi välja toonud. Neis mõlemas esineb frontaalne kompositsioon, kahe-dimensioonilisus, ilmetud näod, sümmeetrilised kompositsioonid, hieraatilised poosid. Schraderi hinnangul kasutab Bresson oma teostes frontaalset kompositsiooni ja muud mainitut selleks, et tekitada vaatajas samasugust tunnet, nagu tekitaks ikooni vaatamine. (Schrader, 1972: 99-100)

Ozu loomingu ja Jaapani kultuuri nähtuste sarnasus on samuti olemas ja Schraderi arvates ongi Jaapani kultuuriruumis transtsendentaalset stiili lihtsam viljeleda, sest ida traditsiooniline kultuur on sellele stiilile olemuselt lähemal. Ozu filmid portreerivad Jaapani kultuuri ja eluolu võrdlemisi tõeselt ja paigutuvad päris edukalt Jaapani populaarse kultuuri raamidesse. (Schrader, 1972: 17)

Dreyeri loomingu kohta on Schrader öelnud, et see arenes aina enam transtsendentaalsema stiili esindamise poole, kuid päris kohale ei jõudnud. Tema loomingus esineb mitmeid erinevaid stiile, tema teosed on kõik erineva näoga. Kuid Schrader kirjutab, et ka Dreyer soovis oma viimaste filmide tegemisel, et tema näitlejad ei näitleks, vaid prooviksid olla nii neutraalsed, kui on võimalik. Samuti esineb neis transtsendentaalsele stiilile mõnes mõttes vastandlikku ekspressionistlikku stiili. Ekspressionistlikus stiilis rõhutakse ülenäitlemisele, liialdustele, seal esineb ekstreemset värvuste kontrasti, sürrealistlikke struktuure ja kompositsioone, ebarealistlikke lavakujundusi, moondatud nägusid ja ekstreemseid grimasse. (Schrader, 1972: 111-119)

Ekspressionismi liikumine sai alguse 1910ndatel aastatel Saksamaal maalikunstis, sealt edasi ka teatris ja arhitektuuris. Esimene ekspressionistlikus stiilis tehtud film oli "Dr. Caligari kabinet" (1920), mille üks kunstnikest on öelnud, et filmid peaksid olema ellu äratatud joonistused. Ekspressionistlikud

filmid on tõesti visuaalselt väga stiliseeritud ja suurt mõju stiili olemusele avaldab just misantseeni eriline kujundus. (Bordwell ja Thompson, 1986: 353-355)

Schraderi teoses käsitletud leidnud filmitegijad on sarnased 1950ndate aastate Prantsusmaal esile kerkinud *auteur*-teooria režissööridega ehk *auteur*'idega. Ka Schraderi teooriale omased struktureeritus ja mingil määral ka jäikus on nähtaval *auteur*'i teoorias. *Auteur*'ideks nimetatakse režissööre, kelle filmid näitavad järjepidevust stiili ja teema osas ja kes on nende filmide kesksed tähenduse loojad (Valkola, 2015: 347-352). Kirjanik ja filmitegija Alexandre Astruc väitis 1948. aastal, et filmikunst on samaväärne väljendusvahend kui maalikunst või romaanikunst ja filmitegijat peab vaatlema kui iseseisvat kunstnikku (Stam, 2011: 95).

*Auteur*'i kriitikute arvates tuleb filmide juures hinnata rohkem selle autori eripärast käekirja, tema teostest läbi kumavat isikupära, tema kunstnikuks olemist. Režissööre, kes vastanduvad *auteur*'idele, kes ei näita oma töös stiili ja teema järjepidevust, nimetatakse *metteurs-en-scene*'iks ning nemad paigutatakse pigem tehniku kui kunstniku staatusesse. Seda, kui film finantsilist edu ei saavuta või kui filmi eelarve on väga väike, nähti *auteur*'i kriitikute poolt filmi kunstilise iseseisvuse märgina. See on suur pluss. (Valkola, 2015: 347-352)

Kuid autoriteooria vastased väitsid, et see teooria alahindab tehniliste ja finantsiliste võimaluste mõju filmiloomingule, samuti on kõrvale jäetud filmitegemise kollektiivne aspekt (Stam, 2011: 102-103). Igal režissööril on vaja meeskonda, alustades näitlejatest ja lõpetades tehnika transpordimeeskonna ja filmiheli komponeerijaga. Romantiline arusaam filmitegijast kui maistest takistustest täiesti vabast loojast, kes saab omaenda tunde järgi kustiteose luua, ei pea täielikult kunagi paika.

Kriitik Pauline Kael on öelnud, et kriitika on kunst mitte teadus. Ta heitis *auteur*'i kriitikutele ette liigset raamides kinni olemist, nad muudavad oma teooria liiga reglementeeritud valemiks. Kael uskus, et kõige õnnestunumad hinnangud kunstiteostele on antud kasutades mitmeid vaatenurki, olles paindlik ja teiste

tõekspidamistega arvestav. Eklektiline selles mõttes, et on võetud parimad standardid ja põhimõtted erinevatest süsteemidest. (Kael, 2005: 108-118)

Samalaadset etteheidet on võimalik teha ka Schraderi teooriale. Kael oli noore Schraderi mentor ja õpetaja filmikriitika vallas, kuni nende teed erimeelsuste tõttu lahku läksid. Võimalik, et just selleteemaliste eriarvamuste tõttu.

### **3. TRANSTSENDENTAALNE STIIL AVO PAISTIKU FILMIDES**

Magistritöös otsitakse stiililisi sarnasusi Avo Paistiku nelja viimase filmi ja Paul Schraderi kirjeldatud transtsendentaalset stiili esindavate filmide vahel. Väidetakse, et Paistiku filmid võivad liigituda transtsendentaalse stiili alla.

Töö kolmandas osas tutvustatakse Avo Paistikut kui filmirežissööri, räägitakse lühidalt tema elust. Samuti peatutakse korraks tolaegse animamaastiku kirjeldamisel, andes lugejale rohkem teavet Paistiku filmide konteksti kohta. Kolmanda osa teises peatükis tutvustatakse Paistiku nelja filmi, antakse lühikesed kokkuvõtted nende süžeedest ja esitatakse analüüsid, mis tuginevad Schraderi poolt välja toodud stiili elementidele. Kolmandas peatükis analüüsitakse Paistiku tetraloogiat püüdes nii hästi, kui on võimalik, välja tuua kokkupuutepunktid Schraderi teooriaga transtsendentaalsest stiilist.

#### **3.1. Avo Paistik**

Soovides anda ülevaadet Eesti animatsiooni võib jääda hätta, sest teemakohaseid kirjanduslikke allikaid napib. Nõukogude ajast pärineb mõne üldisema filmiantoloogia kõrval ka 1986. aastal eesti keeles ilmunud Sergei Assenini teos "Etüüde eesti multifilmidest ja nende loojatest", mis annab üsna visandliku ülevaate tolaegsest animamaastikust. Nõukogude ajast on meile rohkelt jäänud Moskvast tulnud rahastusega tehtud nutikate stsenaariumitega filme, mis nii mõnigi kord tulistasid varjatult teravaid kommentaare valitseva võimu pihta. Kuid filmide teaduslikum uurimine oli ka sel ajal pigem

marginaalne.

Ka taasiseseisvumise järgsel ajal pole Eesti animatsioon olnud kodumaal eriti tähtsaks teemaks. Rahvusvaheliselt on edulugusid olnud küll. Filmid käivad üle maailma toimuvatel festivalidel, filmitegijad osalevad tunnustatud auhindu välja andvate žüriide töös, saavad teinekord ise neid auhindu ja annavad animatsiooniõenguid ja -töötubasid ülikoolides üle maailma. Kuid peab tunnistama, et Eesti filmid jõuavad aina enam avalikkuse huviorbiiti. Täna sel päeval kõige tähtsama raamatu Eesti animatsioonist on kirjutanud Kanadas tegutsev animatsiooniteoreetik ja Ottawas toimuva animatsioonifilmide festivali direktor Chris Robinson. Oma 2006. aastal ilmunud teoses "Geniaalsuse ja täieliku kirjaoskamatus vahel: Eesti animatsiooni lugu" vaatleb Robinson läbi aegade Eestis valminud animafilme tervikuna. Tema antud ülevaade on täpne ja süstemaatiline, kuid lugejasõbraliku raamatuformaadi kasutamise tõttu siiski üsna põgus.

Animatsioonifilmide tegemine sai alguse 1957. aastal Nukufilmi stuudio asutamisega Tallinnas. (Siinkohal tuleb mainida ka 1986. aastal tehtud leidu: 1931. aastal Eestis valminud joonisfilmist "Kutsu Juku seiklused" leiti poolik koopia. Filmi režissööriks oli Voldemar Päts ja filmi näol oli tegemist tugevate Disney toodangu mõjutustega naljasketšidega. Tervikuna pole see film säilinud ja Eesti animatsiooni ülejäänud hilisema arenguga pole sel teosel pea mingitki seost. (Eesti filmi andmebaas)) Nukufilmi stuudio eestvedajateks olid Elbert Tuganov (1920-2007) ja Heino Pars (1925-2014). Nukufilmi stuudio kõrvale tekkis ka 2D tehnikat kasutav animatsioonistuudio Joonisfilm. Mõlemad stuudiod olid kuni Nõukogude Liidu lagunemiseni riigi filmitootja Tallinnfilmi (eelneva nimega Tallinna Kinostuudio) osakonnad. Eelkõige oli stuudiote ülesandeks toota lastefilme. Hiljem see muutus ning aina enam hakati Eesti animatsioonistuudiotel looma filme täiskasvanutele, samal ajal Moskvast ette antud nn lastefilmide kvooti täites. (Robinson, 2006: eessõna)

Andreas Trossek peab Eesti animaatorite tahtmatust teha lastele mõeldud



filme üheks Eesti animatraditsiooni põhitalaks. Nõukogude Liidus oli olnud kirjutamata reegel, et stuudio iga-aastasest toodangust üks kolmandik võis olla suunatud täiskasvanutele. Ülejäänud kaks kolmandikku pidi moodustuma lastefilmidest. Eesti stuudios suudeti nõukogude aja lõpuks see suhe vastupidiseks pöörata. (Trossek, 2008: 41)

Joonisfilmi stuudio asutaja režissöör Rein Raamatu kõrval töötas esimeste seas ka Avo Paistik (1936-2013). Mõlemad löid filosoofilise sisuga ja tihtilugu Eesti folklooril põhinevate süžeedega filme. Paistik töötas oma karjääri jooksul kokku üle 20 lühifilmi juures kunstniku, režissööri või stsenaristina.

Filmide tootmiseks vajaminev rahastus oli tol ajal tihedalt seotud Moskvaga, seega pidid filmid vastama Nõukogude aja tõekspidamistele ning nende tootmiseks ja avaldamiseks oli vaja ametnike heakskiitu. Eestile andis mõningase eelise asukoht Nõukogude Liidu territooriumil - asusime liidu äärealal. Lähedus Soomega andis inimestele parema võimaluse olla kursis läänemaailmas toimuvaga, üsna suur vahemaa Moskvast andis aga veidi suuremat vabadust oma otsuste tegemiseks. 1980ndate keskpaigaks oli veel alles liidu poolne rahastus filmitööstusele, kuid tsensuur oli nõrgenenud. Kohalikud filmirežissöörid kasutasid seda olukorda ära. (Robinson, 2006: eessõna)

Rahvusvaheliselt üks tunnustatumaid Eesti animatsiooni režissööre Priit Pärn on öelnud 1998. aasta intervjuus *Animation World Magazine*'ile, et peab aastaid 1986-1992 eesti animatsiooni kuldajaks. Tema sõnul oli neil vabadus teha, mida nad soovisid ja Moskva maksis kõige eest. (Jokinen, 1998)

Ka Avo Paistik tegi filme lastele, kuigi ta seda võib-olla ei soovinud teha. Üks Paistiku tuntumaid ja õnnestunumaid tegelasi lastele on Klaabu, kelle seiklused on ilmunud nii raamatutena, lugudena ajakirjades, animafilmidena ja teatrietendustena. Animafilmid Klaabust on lavastatud ja suures osas ka disainitud Paistiku poolt. Tegemist on munakujulise seiklushimulise tegelasega, kes rändab müstilises maailmaruumis ringi. Taustal kõlab Sven Grünbergi atmosfääriline elektrooniline helikujundus.

Paistik on kirjeldanud Klaabu "sündi" nii: "Lasteajakirja Täheke peatoimetaja Heljo Mardi (nüüd Heljo Selg) tahtis, et oleks üks fantastiline kuju, keda lapsed saaksid ise teha, ja kellest poleks varem nähtud. Avastasin äkki - takso peatus järsult just valgusfoori ees tollasel Võidu väljakul - , et selleks võiks olla muna. Tegin plastiliinist jalad ja käed ja sarvekesed. Poeg Hanno küsis, et mis krimblid need on? Klaabu sõna ütles esimesena välja tollase noorteajakirja Pioneer toimetaja, lastekirjaniku Lembit Rattuse kaheaastane tütar." (Ruus, 2013)

Kolleegid on Paistikut iseloomustanud kui obsessiivset inimest, kuid samas peeti teda sümpaatseks kaaslaseks. Kui Paistik midagi ette võttis, pühendus ta sellele täielikult. 1980ndate alguses alustas Paistik džuudo ja jooga harrastamist ning hakkas pikkade perioodide kaupa paastuma. Ta olevat märgatavalt muutunud. Tema uut identiteeti peaks olema märgata tema filmides, mis valmisid pärast aastat 1985. Paistiku neli viimast filmi, bergmanlik eksistentsialistlik tetraloogia on tugevasti mõjutatud ekspressionistlikest sõejoonistustest, üldine atmosfäär on tume ja ängi täis. Peamised teemad on hingetühjus ja lunastus. "Nõukogude Liit, nagu ka natsi Saksamaa, meelitasid inimesi autasude ja medalitega," väitis Paistik. "Nii proovisid nad õpetada inimesi olema paremad. Kuid inimene saab arukamaks vaid vanemaks jäädes." Paistiku jaoks oli küsimus siiski spirituaalne mitte poliitiline. Ta on öelnud oma filmi "Hüpe" kohta, et see oli Piibli temaatikaga film, see oli filosoofiline süžee. Kuid tol ajal ei oleks keegi lubanud teha filmi Jumalast. (Robinson, 2006: 120-125)

"1985. aasta lauritsapäeval põlvitasin Oleviste kirikus altari ette. Vaatasin inimese silma ja et ta isik oli mulle vastuvõetav, siis võtsin Kristuse oma päästjaks," on Paistik tunnistanud. (Ruus, 2013)

Mitmete tema filmide helilooja Sven Grünberg on tõdenud, et kuigi ta peab Avo Paistiku loomingust lugu ning on nautinud temaga koos töötamist, on tema viimased filmid "Silmus" ja "Minek" tõelised õudusunenäod, lausa košmaarid. Grünberg on öelnud: "Pealegi veel mustvalged, äärmiselt traagilised. Ma arvan, et Eesti filmiajaloos ei ole kõrvale panna midagi nii karmi. Ma ei tea, kas see oli just kristlik nägemus, mis ta nii agressiivseks tegi, aga ülemäära

pealetükkiv ta selle teemaga oli, ja mille pärast paljud inimesed temast taandusid. Ta muutus tõeliseks Viiralt jutustajaks." (Kulli, 2013)

Joonisfilmis töötanud kunstnik-režissöör Leo Lätti on meenutanud Paistikut kui väga kirglikku ja üsna suure egora meest. Paistik olevat teinud pidevalt väga järske pööordeid oma elus. Samat ametit pidav Mati Kütt on öelnud tema kohta järgmist: "See oli muidugi kummaline, kuidas ta iseendaga eksperimenteeris. Ma arvan, et see teda hukatuse poole viiski. Kui sa ikka pikka aega ei söö, siis jälle jood tsüklite kaupa - ega siis iga keha kaua vastu pea." (Kulli, 2013)

Paistik on ise tunnistanud, et film "Hüpe" on tema enda elust, "Silmus" põhineb Arvo Valtoni lühijutule ja "Minek" mis on tehtud Tarmo Tedre kirjutise järgi. Terve 80ndatel tehtud tetraloogia põhineb Paistiku sõnul palvetele. (Kiik, 2006: 90-97)

Paistiku enda lapse- ja nooruspõlv oli keeruline. Ta isa saadeti Punaarmees teise maailmasõtta, ema jäi kahe lapsega üksi. Ema üksi aga ei jaksanud laste eest hoolt kanda. Avo ja ta õde Aasa kasvasid üles lastekodus, Avo asus õppima polütehnikumi raadiotehniku eriala. Tallinnfilmis alustas ta tööd heliosakonna vaneminsenerina. (Ruus, 2013)

Film "Silmus" olevat Paistiku enda sõnul Saatana sünonüüm. Tervet oma tetraloogiat on ta pidanud piiblimotiiviliseks. Need kõik on filmid üksiku inimese eluvõitlusest karmis ja ebasõbralikus maailmas. (Ruus, 2013)

Mõeldes Paistiku järgneva elutee peale, tundub, et ta otsiski end ja otsis tõde ning õiget elu just läbi oma kunsti, läbi filmide. Vahest aitas teda selgusele jõuda oma mõtiskluste välja lavastamine lühifilmidena? Igal juhul on tagasi vaadates tema loomingu süngeks ja mõtisklevaks muutumine igati loogiline.

Olles valmis teinud filmi "Minek", ei tegelenud Paistik peaaegu üldse karikatuuride joonistamise või filmide lavastamisega. Ta asus kuulutama oma nägemust Jumala sõnast. Paistiku enda sõnade järgi: "Ma räägin inimestele seda, mida kirik pole suutnud neile rääkida. Aegamööda hakkasin aru saama, et teised

inimesed ei tea seda, mida mina tean. Algul ma seda ei uskunud. Lahkusin isegi nelipühilaste kogudusest, sest õpetasin neid, kes olid mind õpetanud. Pean käituma Piibli järgi, kuid miks ei taha teised inimesed seda järgida?" (Robinson, 2006: 126)

"Nüüd olen Jeesuse Kristuse kuulutaja. Enne oli minu Jumal film ja maalimine. Nüüd on maalimine teisel kohal. Tähtis on õige usk. Inimene peaks pääsema maisest hukatusest. Kõik maailma varandused, ka minu filmid ja maalid, ei anna üldsegi välja ühe inimese hinda," oli Paistik öelnud. 1980ndatel oli Paistik raadiosaate juht Raadio 7s. Saade seisnes kuulajate küsimustele vastamises, seda tegi mitu päeva paastunud Paistik, kes väitis, et tänu paastumisele vastab nüüd läbi tema hoopis Jumal. 2001. aastal oli Paistikul juba ametlikult registreerimata kogudus. Nad uskusid, et õige oleks ristida inimesi täiskasvanutena, mitte väikeste lastena, kes ei ole veel otsustamisvõimelised. (Ruus, 2013)

Elu lõpus ei teinud Paistik filmitööstusega enam tegemist. Ta elas vaikselt ja tagasihoidlikult teist elu ja kuulutas oma õiget usku.

### **3.2. Valitud Paistiku filmide tutvustus ja analüüs**

Järgnevalt tutvustatakse lühidalt filmide "Hüpe", "Lend", "Silmus" ja "Minek" süžeesid. Süžeede üksikasjalikum kirjeldus on leitav töö lõpust Lisa 1.1 - Lisa 1.4 alt.

Lähtuvalt Paul Schraderi transtsendentaalse stiili teooriast vaadeldakse Paistiku filmide süžeed, üritatakse seal kindlaks määrata kolm Schraderi poolt kirjeldatud etappi: igapäeva kujutamine, inimese ja keskkonna vaheline lahkeli ja lõpuks saabuv tasakaaluolek ehk staasis. Samuti analüüsitakse iga filmi puhul viit elementi, mis tulevad Bressoni ekraanide teooriast. Nendeks elementideks on süžee, näitlejatöö, operaatoritöö, montaaž ja helitaust. Vaatluse alla võetakse ka

misantseen üldiselt, sest Schrader on sellele oma analüüsis tähelepanu pööranud ning nagu eelnevalt filmikunsti stiili teemalises peatükis välja tuli, on misantseenil filmi stiili kujundamisel väga suur roll.

Visuaalse keele poolest on need neli filmi teistsugused, kui tol ajal Joonisfilmi studios normiks oli. Paistikul oli omalaadne viis, kuidas kasutada tselluloidkilesid, mida joonistuste animeerimiseks kasutati. Üldjuhul kopeeriti maalipintsliga tselluloidkilele ümber eelnevalt paberile tehtud animatsiooni piirjooned ning seejärel värviti täitevärvidega ning tehti eraldi kihile taust.

Kuid Paistiku tehnika oli tervet stuudiot hõlmava produktsiooni jaoks pisut keerulisem. Nende filmide puhul kraapisid animaatorid-kunstnikud animatsioonikaadrid tselluloidkile sisse ja katsid kriimud värviga. Värv pidi jääma vaid kriimude sisse, seega pühiti üleliigne värv lapiga ära. Mitmel erineva käekirja ja tunnetusega kunstnikul on arusaadavalt keeruline sellist tehnikat kasutades ühtlast stiili hoida. Samalaadset tehnikat kasutatakse graafikas kuivnõela plaatide trükkimisel. Kuigi selline kaadrite loomise viis on töömahukas, on tulemus visuaalselt sügav ja süngelt graafiline. ("Anima tsoon" ERR, 2001)

Vaatluse põhjal võib kinnitada, et taolist tehnikat kasutati nendest neljast vähemalt kolme filmi puhul. "Minek" on palju detailsem ja mitmekülgsema visuaalse lahendusega, kui teised filmid. "Minekus" on märgata ka maaliliselt teostatud figure ja taustaelemente, mis eeldatavasti ei ole kirjeldatud kraapimistehnikaga teostatud. Võimalik, et "Minekus" on kasutatud muuhulgas ka kraapimistehnikat, kuid see ei domineeri. Samas, siinkohal peab ka märkima, et filmi autorite poolset tehnilist teostust kirjeldused siinkirjutajal puuduvad ja Filmiarhiivist kasutamiseks antud filmikoopiad ei ole maksimaalselt hea pildikvaliteediga, et kõiki üksikasju tuvastada.

Kuid sellise tehnika kasutamise pärast on vaatluse all olevate filmide visuaalne keel ühtlane ja teistest tolaegsetest joonisfilmidest eristuv. Selline stiil sobib väga hästi kokku Paistiku filmide süngete teemade ja ka filmi tegelaste ja heli disainiga.

**3.2.1. "Hüpe"**, tootja Tallinnfilm, valminud aastal 1985, pikkus 9 minutit ja 6 sekundit.

Stsenaariumi autor ja režissöör: Avo Paistik, kunstnik: Mati Kütt, operaator: Janno Põldma, helilooja: Sven Grünberg

Film "Hüpe" räägib loo ühest mehest. Kui ta on alles väga noor, näeb ta täiskasvanud meest jooksmas tõkkejooksu. See täiskasvanud mees võidab võistluse ja pealtvaatajad jumaldavad teda. Noor poiss saab sellest inspiratsiooni ja hakkab ka ise jooksmas ja hüppama. Kõik tal ei õnnestu, kuid ta proovib alati edasi ja teeb veel rohkem trenni. Ka tema hakkab rahvale meeldima. See rahva toetus ja saadud medalid ja pärjad on suureks innustuseks mehele, kes aina kõrgemale hüppab ja aina kiiremini jookseb. Mees jääb seda tehes lõpuks vanaks. Ühel hetkel ta enam ei jõua. Rahvas utistab teda tagant, et ta ikka üle väga kõrge tõkke hüppaks, kuid mees ei liiguta end. Rahvas alandab teda, loobib teda tomatitega ja lahkub. Vanaks jäänud mees võtab kõik medalid ja pärjad kaelast ning viskab need maha. Ta hüppab üksi üle selle viimase tõkke ja ta keha puruneb seal üleval olles tükkideks ja hajub valgesse taevasse. (vt ka Lisa 1.1)

Schraderi teooria esimese etapi võib leida selle filmi esimestest stseenidest väikese lapsega. Tundub, et alguse käima õppimine on tavapärane ja loomulik tegevus, mis tuleb instinktides. Kuid laps näeb seda, kuidas autasustatakse ja kiidetakse meest, kes läbib edukalt tõkkejooksu raja. Sellest saab laps inspiratsiooni lutt suust välja visata ja kõvasti harjutama hakata. (vt Lisa 2.1.1-2)

Sellel momendil algab teine etapp. On tekkinud konflikt lapse võimete ja soovide ning ühiskonna ettekirjutiste vahel. Laps treenib selle pärast, et saada ühiskonna heakskiitu. Kui rahvas hõiskab, siis on tal hea olla ning ta on enda üle silmnähtavalt uhke. Kui aga ta tõkke otsa koperdab ja kaotab, siis rahvas teeb teda maha. Mees on sellest löödud, kuid see innustab teda rohkem ja rohkem treenima. Mehe ülim eesmärk tundub olevat võitmine.

Kuid ta jääb vanaks, niimoodi teiste heakskiitu taga ajades möödub terve ta elu. Ühel hetkel ta enam ei jaksa või on tal saanud sellest kõigest küllalt. Ta kukub vaid nõrga paberlennuki löögi pärast põlvili. Siinkohal on otsustav moment, kus ta enam ei proovi, enam ei allu rahva survele ja ei hüppa üle tõkke.

Kolmas etapp tuleb siis, kui rahvas on juba ära läinud. Mees on heitnud maha kõik autasud ja hüppab ise puhta meelega üle tõkke. Ta jõuab staasisse. Leiab tõelise rahu.

Selle filmi puhul on tegelased natuke ilmekamad, kui teiste analüüsitavate filmide puhul. Esiteks on palju rohkem erinevaid tegelasi, nii naisi kui ka mehi. (vt Lisa 2.1.3, Lisa 2.1.4, Lisa 2.1.5, Lisa 2.1.7) On üsna sarnastena kujutatud meespealtvaatajad, kes kõik kannavad ülikondi. On naispealtvaatajad, kes on läbipaistvates kleitides ja arvatavasti sümboliseerivad seda, et edukas spordimees on naiste seas populaarne. On ka puhkpilli mängivad mehed, kes näevad üksteisele väga sarnased välja. Lisaks on ka üksteisega sarnased reporterid-fotograafid. Seega on "Hüppe" tegemisel rõhku pandud erinevate inimeste kujutamisele ja erinevate iseloomujoonte välja toomisele. Kuid võib väita, et peategelane on siiski sarnane teiste Paistiku filmide tegelastele. (vt Lisa 2.1.8) Ta on üsna anonüümne ning tähistab inimest. Teda ümbritsevad erinevad tegelaste grupid moodustavad seda inimest ümbritseva ühiskonna. Nende grupiliikmete puhul on oluline vaid pealispind, ühegi individuaalse karakteri tutvustamist ei ole.

Helikujunduselt on ka see film natukene mahlakam, kui on Paistiku teised kolm filmi. Selles on kasutatud rohkem meloodiaid ja keskkonda edasi andvaid helisid. Kui on kaadris palju inimesi, on loomulikult helis seda kujutatud suure inimgrupi sumina.

Selle filmi tegelased ja taustad on disaini poolest detailsemad, kui on näiteks "Lend" ja "Silmus". Siinkohal võib olla põhjuseks see, et nende filmide kunstnikud on olnud erinevad. Mati Kütt on loonud "Hüppele" kohati üsna karikatuurse (vt nt Lisa 2.1.3) ja sürrealistliku kujunduse. See sobib kokku filmis esitletud tegelaste gruppidega, kuid tekitab mõningase ebakõla käsitletavate nelja filmi kujunduse ühtsusesse.

Sport oli nõukogude aegses animatsioonis populaarne teema, sest selles nähti potentsiaali propageerida liikuvat ja tervislikku eluviisi noorte seas. Kuid ka põhjusel, et läbi selleteemaliste filmide sai tõsta noorte seas rahvuslikku uhkust. Peale spordi olid populaarsed teemad ka teadus, kosmos ja tehnoloogia, sest neid nähti piisava aseainena religioonile. (Pontieri, 2012: 59)

Kui Silvia Kiik küsis Paistiku käest, kuidas viimane suhtus sellesse, et filmi "Hüpe" on tõlgendatud spordifilmina, vastas Paistik hoopis:

"Hüpe" kujutab inimese lakkamatut eneseületamist. Enne finaali rebib peategelane kaelast loorberipärjad, aurahad, astub neile peale, loobudes kõigest maisest, mis teda siinilmas kammitseb, alles pärast seda suudab ta ületada kõrgeima lati, mis inimesele on antud, et jõuda igavikku. See on film minu enda elust, niisamuti nagu "Silmus" Arvo Valtoni ja "Minek" Tarmo Tedre novellide ainetel. Kogu 80-ndate teisel poolel valminud tetraloogia on tehtud palvetele toetudes." (Kiik, 2006)

**3.2.2. "Lend"**, tootja Tallinnfilm, valminud aastal 1988, pikkus 9 minutit ja 42 sekundit.

Stsenariumi autor ja režissöör: Avo Paistik, kunstnik-lavastaja: Leo Lätti, operaator: Janno Põldma, helilooja: Sven Grünberg.

Film "Lend" jutustab loo mehest, kes unistab vabadusest. Ta hakkab tegema väga rasket füüsilist tööd, et jõuda oma unistuseni. Ta kaevab liivatormis suurt auku ja laob kividest müüri. Ta veeretab suurest mäest üles hiiglaslikke kivimürakaid, ise selle juures peaaegu nõrkedes. Tema töötegemise vahele näeb vaataja ka unenäolisi seiku, kus mehe keha muundub millekski muuks, kus ta maadleb lindudega, kus liivator, hõljuvad käed ja kivipallid moodustavad sürrealistlikke maastikke. Mees jääb tööd tehes vanaks ja ta nagu muutub



kortsuliseks. Ta ei jaksa enam. Viimaks jõuab ta oma eesmärgini. Ta on kaevanud hiigelsuure augu, mis on lindmehe kujuline. Ta istub liikumatult selle sees, näol õnnis naeratus. Film lõppeb rahu saabumisega. (vt ka Lisa 1.2)

Loo ainus teemaliin kujutab endas meest, kes püüab rasket tööd tehes ja piina tundes jõuda selleni, et ta saaks ka liuelda nagu lind, et ta saaks vabaks. Ta unistab just vabaks saamisest.

Schraderi esimese etapina võib siin käsitleda filmi esimest minutit kuni selleni, kui ta hakkab maapinda kaevama. Selle esimese minuti jooksul märkab ta taevas lindu lendamas, jälgib seda lindu ja on näha, et ta mõtleb ja tahab linnu juurde. Oletatavasti püüab ta välja mõelda viisi, kuidas vabaneda oma silmnähtavalt tühjast monotoonsest eksisteerimisest. See etapp on kõnealuses filmis üsna lühike, siin ei esine Schraderi poolt välja toodud korduste elementi, kuid igapäeva element on siiski leitav.

Teise etapi alguses hakkab mees kaevama auku, tegema kontimurdvat tööd. Tal on siht silme ees ja ta püüdleb selle poole, highi voolamas ja lihased nõrkemas.

Vastuseis, millest ka Schrader räägib, on siin nn maise elu, ehk siis selle, kuidas mees füüsilist tööd teeb, ja transtsendentaalse õndsuse/vabaduse vahel. Õndsus väljendub nii linnu lendamises ja vabaduse tundes, kui ka korra ilmuvana vana mehe kujutises, kus on näha tema naeratus ja rahulolev ilme.

Mehe raskused on näha stseenides, kus on näha reaalselt pingutamist. Samas on olulised ka teise värvilahendusega esitletud, arvatavasti unenäolised kujutelmad, milles on kujutatud sürreaalseid stseene mehe ja linnu deformeerumistest, mehe pooldumisest, uppumisest ja millegi poole sirutamisest. Neid sürreaalseid stseene võib võtta kui hallutsinatsioonide, mehe peas toimuvat, metafoore tema sees toimuvast võitlusest. (vt Lisa 2.2.2-3)

Kolmas, staasise etapp algab pärast noore mehe kujutise ristiks muutumist (vt Lisa 2.2.5). Selle järgselt on näha vana meest õndsas ilmega liikumatult istumas, ta on jõudnud rahuni, vabaduseni (vt Lisa 2.2.4). Enam ta ei tee tööd. Ta on valmis kaevanud suure augu, mis on lindmehe kujuline. Lindmehe kujutise kasutamine

tähistab siinkohal mehe algselt tekkinud soovi linnuks muutuda ja vabaduses liuelda (vt Lisa 2.2.6). Valitseb tasakaal, rahu. Viimane kaader taandub valgeks tühjaks pildiks.

Filmis on üks inimtegelane, linnu tegelaskuju tähistab siin mehe soovi ja vabanemist. Mees esineb stseenides nii noorest peast kui ka vanana, mõnikord on teda mitu, mõnikord vaid ühes eksemplaris. Mehe emotsioonid ja motivatsioon on ühetasandiline. Vaatajale ei tutvustata tema iseloomu, ta tähistab pigem universaalset mitte-indiviidi. See tegelaskuju tähistab inimest üleüldisemalt, kõik inimesed püüdleval vabanemise poole.

Mehe liikumine on enam-vähem realistlik, kuid esineb jäikust ja katkendlikkust. Edasi on antud vaid kõige tähtsam, et vaataja saaks aru, mis süžees toimub.

Kaadrikompositsioonides on kasutatud huvitavaid, mõneti ka mängulisi ülesehitusi. Stseenide omavaheline järgnemine on üldjuhul loogiline ja jutustab lihtsat lugu arusaadavalt, kuid sürreaalsemate seikade ajal on see katkendlik ja hüplev. See muudab need osad veel rohkem unenäolisemaks.

Helis esineb palju vaikust, üksikuid helisid. Kõik heliefektid on seotud muusikaga, filmis toimuvaga loomulikult kaasnevat heli ei ole kasutatud peale tuule undamise, kui on kujutatud liivatormi ja peale mehe pingutusest tuleneva ägina, mis on reaalse inimese poolt tekitatud. Sven Grünberg on loonud müstilise ja filmi visuaali hästi saatva tausta, mis eraldiseisval toimib ka kui terviklik meditatiivsem heliteos.

Filmitegelane on disainitud üsna realistliku kehaga mehena, kolme-dimensioonilisust on edasi antud mehe kehavormide viirutamisega. Filmi kujundus on üleüldse väga graafiline ja sünge. Pilt on monokroomne, jäljendades sõejoonistusi ja ka sügavtrüki graafikat. Kaadri kompositsioonid on huvitavad, neisse on jäetud tihtilugu ka tühjust, pimedust ja abstraktsemaid kohti.

Mehe maailm on primitiivne. Seal ei ole palju detaile ega midagi üleliigset.

Mees asub keset tühjust ja vaataja näeb ainult seda, mis on loo jaoks oluline. Tema maailmast rohkem teada ei saa, vaataja jaoks on mees ainus oma maailmas ja tema ümber on suur lõputu kivine kõrb.

**3.2.3. "Silmus"**, tootja Tallinnfilm, valminud aastal 1989, pikkus 9 minutit ja 54 sekundit. Valminud A. Valtoni samanimelise novelli ainetel.

Stsenaariumi autor ja režissöör: Avo Paistik, kunstnik-lavastajad: Leo Lätti ja Avo Paistik, operaator: Janno Põldma, helilooja: Sven Grünberg.

"Silmus" on lugu meestest, kes satuvad suurte nööri silmuste lõksu. Üks mees on terve filmi vältel pimedas kohas ja proovib end silmuse haardest vabaks saada. Tundub, et filmi lõpus tal see ka õnnestub, ta paneb käed kokku ja loeb rahunud palvet. Ta liugleb taeva poole, valgesse tühjusesse. Teine mees on aga uudishimulik, ta näeb silmust kaugelt. Ta läheneb sellele ning katsub seda hellalt. Ta näeb lindu ja koera läbi silmuse minemas, ta viskab prooviks ühe kivi sealt läbi. Ta paneb tasakesi ja ettevaatlikult oma käe selat läbi, teine kord oma jala. Ta tantsib silmuse ümber ja sees, ta enam ei karda. Kuid ühtäkki jääb ta sinna lõksu, silmus haarab tugevalt ümber ta piha. Teine mees aga näiliselt pääseb silmuse haardest. (vt ka Lisa 1.3)

Filmi "Silmus" süžee on võrreldes ülejäänud kolme filmi omaga palju visandlikum, eksperimentaalsem ja arusaamatum.

Filmis on näidatud justkui kahte süžee liini. On kaks keskkonda, kus kaks meest (kes küll näevad välja üsna ühesugused, ilma eristavate märkideta) tegelevad nööri tehtud suurte silmustega. (vt Lisa 2.3.1 ja 2.3.3)

Selle filmi puhul ei ole võimalik eristada Schraderi kirjeldatud esimest loo etappi konfliktietapist, mis filmi lõpptulemuseni viib. Schraderi teooriasse sobiv konflikt on aga olemas – meeste (või lihtsalt üldistatult inimese) ja nööri silmuste vahel. Üldistus siinkohal oleks sobilik, sest on ka filmis ajahetkel 07:50 kujutatud samasuguse väimusega meeste kolonni, mis liigub rahulikult nööri

silmuse poole. Kolonnist lendavad mõned mehed teises suunas üles poole, kuid teised kõnnivad edasi. Paistik on öelnud selle filmi kohta, et tegi selle saatana sünonüümina. Võimalik, et saatana on silmus, mis püüab inimesi enda haardesse. Mõned suudavad pääseda ja lennelda üles, teised on lõksus.

Tasakaalu etapp on eristatav lõpus, kui valguses olnud kõie ümber tantsinud mees satub tihedalt silmuse haardesse. Pimeduses mees paneb käed palveks kokku ja mõmiseb endamisi. Ta liugleb silmuse juurest eemale, ülespoole, valguse sisse. Peab välja tooma ka selle, et sarnaselt teiste filmide tegelastega jääb ka selle filmi tegelane lõpus väga vanaks (vt Lisa 2.3.4). Võib eeldada, et tegemist on iga filmi puhul inimese teekonnaga läbi elu. Elu lõpus leiavad tegelased rahu ja tasakaalu. Võimalik, et see on seotud Paistiku enda vanusega, mil ta usule pühendus.

Sarnaselt eelnevate filmidega on ka siin tegelastel ühetasandilised motivatsioonid ja eesmärgid. Üks mees soovib vabaneda silmusest ja teine uurib seda nähtava uudishimu ja põnevusega, kuid jääb lõksu.

Tegelaste liikumine on mõnevõrra detailsem ja dramaatilisem, kui oli näiteks filmi "Lend" tegelaste puhul. Leidub väga huvitavaid tantsulisi liikumisi, mis ei ole otseselt vajalikud loo jutustamiseks, kuid töötavad väga hästi tegelaste olukorra kirjeldamise abijõuna.

Kaadrikompositsioonid on palju mõistatuslikumad, kui teiste filmide puhul. On palju tühjust, nii pimeduse stseenides kui ka valguse stseenides. Pimeduses on eriti palju jäetud vaataja fantaasia teha, sest tegelast näidatakse üldjuhul vaid fragmentidena, justkui oleks ainsaks valgustiks tema poole suunatud taskulamp. Valguses olev mees aga hajub mõnikord valgesse uttu ning vaatajad ei näe tema tegemisi tervikuna. Pimeduses olevat meest on näidatud pigem lähiplaanides, tekib tunne, et ta on kuskil kitsas ruumis lõksus. Valguses olev mees on justkui tühjal lagendikul ja teda näidatakse pigem kaugemalt. (vt Lisa 2.3.1-6)

Montaaž on selle filmi puhul väga katkendlik ja üheaegselt edastatakse vaatajale kahte erinevat looliini. Sellega kaasnev paralleelmontaaž on väga

tihedate lõigetega ja äkiliste stseenijuppidega esitatud.

Helis on palju vaikust, üksikuid rahulikke meloodiakäike. Rohkem kui näiteks filmis "Lend" on siin kasutatud inimehääli ja muud keskkonda iseloomustavat müra (näiteks kolksud ja veetilkumine pimeduse stseenides). Siinkohal on oluline välja tuua, et valguses olevat meest saadab meloodiline muusika, kuid pimeduses seda pole.

Tegelaste ja keskkonna disain on sarnane teistele analüüsitavatele filmidele. Taustasid tegelikult ei eksisteerigi, on vaid silmus, mis on detailselt välja joonistatud ja realistlikult disainitud, kuid rohkem butafooriat ei ole (vt Lisa 2.3.1-3 ja 2.3.5). Mehed on anonüümses maailmas, kus ei ole peale nende ja silmuse peaaegu midagi. Ka tegelased on disainitud üsna realistlikult, varjutatud nii, et oleks rõhutatud nende kolmedimensioonilisus (vt Lisa 2.3.1 ja 2.3.6). Näoilmed on sarnased teiste käsitletavate filmide tegelaste omadele.

**3.2.4. "Minek"**, tootja Tallinnfilm, valminud aastal 1990, pikkus 9 minutit ja 58 sekundit. Valminud Tarmo Tederi novelli "Pimeduse neelud" ainetel.

Stsenariumi autor ja režissöör: Avo Paistik, kunstnik-lavastaja: Raul Lunia, operaator: Arvi Ilves, helilooja: Sven Grünberg.

"Minek" jutustab loo mehest, kes läheb veetorni tööle. Ta istub töölaua taga, kui järsku kostub häiresignaal. Mees läheb mööda kitsast silda suure masina juurde ning parandab midagi. Tagasi tulles aga kukub ta sillalt vette. Veest ta enam välja ei saa. Proovib küll, kuid vett voolab kogu aeg juurde ning seintest üles ronida pole võimalik. Lõpuks mees upub. Teise tegelasena on esitletud õues ämbri kõrval seisvat meest, kellel on stopperkell. Teist meest näidatakse filmi alguses, ta paneb stopperi seisma. Lõpus tuleb välja, et esimene mees upub teise mehe ämbri. Teine mees ei lase esimesel üle ämbri ääre ronida, vaid lükkab tema käsi servalt vette tagasi. Esimene mees upub. (vt ka Lisa 1.3)

Schraderi teooria esimese etapina võib selle filmi puhul võtta filmi algust kuni mehe vette kukkumiseni. Tundub, et mees läheb tööle, istub töölaua taga, täidab argiseid toimetusi. Häirekella peale reageerimine ja masinanuppude juurde ronimine tundub olevat osa tema igapäevastest kohustustest. Vaatajale esitatakse neid alguse stseene emotsioonitult, tegevust lakooniliselt kirjeldatavatena.

Kui mees aga vette kukub, tekib tal konfliktiolukord ümbritseva keskkonnaga. Ta ei saa august enam välja, ta ei suuda avada augu põhjas olevat luuki, millest vesi arvatavasti välja jookseks.

Tundub, et teda hoiab seal vees mingi müstiline kõrgem jõud. Mõned stseenid on üsna sürreaalsed. Kell on oluline element, mida vaatajale korduvalt näidatakse. Võimalik, et see konflikt on mehe võitlus ajaga. Vett voolab aina juurde, veetase tõuseb. Filmi alguses nähtud mees kontrollib stopperit, mida vilksamisi näidatakse ka filmi keskel. Veos oleval mehel on käekell, mis jääb veidi pärast vette kukkumist seisma, ta võtab selle käelt ja viskab ära.

Konflikti lõpuks näidatakse vaatajale, et vees olev mees on hoopis filmi alguses nähtud ämbri sees. Vesi on ämbri kõrgele tõusnud, kuid ämbri kõrval seisev mees ei lase uppuval mehel välja ronida. Uppuv mees muutub vahepeal rotilaadseks. Seisev mees kontrollib olukorda, hoiab käes stopperit ja põhimõtteliselt uputab teise mehe ämbriks ära.

Võib väita, et viimast Schraderi etappi siin filmis ei ole otseselt esitatud. Mees ämbriks sureb, sest stopperil pandi aeg kinni. Seda võib võtta kui paratamatut elu lõppemist, igal elusolendil lõpeb aeg ühel hetkel otsa. Kuid tasakaalu tekkimist mehe ja teda ümbritseva keskkonna konfliktis tundub, et ei teki.

Mees selles filmis käitub sarnaselt eelnevate filmide tegelastele. Tal on üks eesmärk, mille poole ta püüdleb – ta soovib veest välja saada, üles silla peale tagasi. Kuid see tal ei õnnestu.

Kaadrikompositsioonid on huvitavad, on kasutatud harjumatuid vaatenurki ja mõjuvaid liikumisi. Üheks läbivaks elemendiks siin filmis on (auru-)pilved. Veetorni ümbruses liiguvad punakad pilved tuule käes. Mehe ümber oleva vee peal on veeauru pilved, mis muudavad nähtava müstiliseks ja tekitavad sünge

meeleolu. Pilvede liikumine muudab stseenid visuaalselt haaravamaks ja huvitavamaks. Neid pole loo seisukohalt otseselt vaja, tundub, et tegu on pigem just vaatajale huvitavust lisava liikumisega. (vt Lisa 2.4.1 ja 2.4.3)

Sarnaselt eelnevatele filmidele on ka sel puhul Grünberg kasutanud vaikset, melanhoolset meloodiat, mille vahel on mõned vajalikud heliefektid ja palju vaiksaid hetki. Pildiga sünkroonis olevaid helisid on kasutatud pigem juhtudel, kus need on väga olulised või, kui need sobivad hästi ülejäänud helikujunduse ja muusikaga. Heliefektide lisamisega on pigem tagasi hoitud.

Filmi disain on detailsem kui eelnevatel filmidel. Vaatajale tutvustatakse meest ümbritsevat keskkonda üsna detailselt. Selle loo puhul on oluline, et vaataja saaks aru, kus mees asub. Seetõttu on näidatud veetorni, tema töölauda, suurt masinat, mida ta parandama läheb ja teisi esemeid, mida tal vaja läheb. (vt Lisa 2.4.2-8) Ka veealune maailm on üsna detailirikas. Seal on vihjeid kaladele, kes ujuvad mehe ümber, seal on sürreaalseid elemente, nagu näiteks veest välja kasvavad kombitsalaadsed asjad. Selles mõttes on "Minek" realistlikum film, kui eelnevad, millest juttu on olnud.

### **3.3. Paistiku tetraloogia Schraderi teooria kontekstis**

Kindlasti üks pluss Paistiku filmide puhul Schraderi silmis oleks see, et tema neli filmi moodustavad sisuliselt ja vormiliselt ühtse terviku, eksistentsiaalfilosoofilise tetraloogia. Schrader tõi ju ühe suurema puudusena Dreyeri loomingu puhul välja selle, et seal ei ole terviklikku filmiseeriat. (vt ptk. 2.2)

Paistiku neli filmi on tõepoolest üksteisega stiililiselt üsna sarnased. Visuaalse disaini poole pealt on mõningaid erinevusi, kuid see on ka loomulik,

sest nelja filmi peal olid kunstnikeks nii Avo Paistik, Leo Lätti, Mati Kütt ja ka Raul Lusia. Siiski on nähtav soov hoida visuaalselt sama joont. Filmide inimgelased on disainitud üsna realistlike meestena. (vt nt Lisa 2.2.5, Lisa 2.3.3, Lisa 2.4.2, Lisa 2.4.6)

On ka oluline, et peaaegu kõik inimgelased on Paistiku filmides anonüümsed, ilma eristavate iseloomulike joonteta. (Erandina peab välja tooma filmi "Hüpe" gelased. Seal on publikut kujutatud üsna karikatuurselt ja seal on näha mitmeid erinevaid isiksusi.) Kõik anonüümsed gelased aga justkui esindavad "tavalist inimest" ja arvestades seda, et Paistik on oma intervjuudes öelnud, et tema tehtud filmid põhinevad tema enda elul, siis võib ka arvata, et see inimene on tema ise. Selline anonüümne gelaste kujutamine on iseloomulik ka Waldemar Deonna kirjeldusele kunstis esinevale primitiivsele suunale (vt ptk. 2.2), mille puhul gelaskujusid esitletakse kui üksteise koopiaid. Nagu ka eelnevates peatükkides on juttu olnud, on transtsendentaalsele kunstile iseloomulikud just primitiivse suuna tunnused. Kuid Paistik on kujutanud oma inimesi üsna realistlike kehadega, Deonna on kirjutanud, et primitiivse suuna puhul ei pöörata anatoomilisele korrektsusele eriti palju tähelepanu. Nagu ka van der Leeuw on transtsendentaalset kunsti kirjeldanud (vt ptk. 1.2) – peaaegu alati kehtib seadus, et kõige koledamad, ebarealistlikumad ja ebainimlikumad kujutised jumalustest on kõige Pühamad (Leeuw, 2006: 163).

Üks teine primitiivse suuna tunnus on näiteks see, et alasti inimkeha esitatakse ilustamata ja ausalt. Paistik on oma gelasi kujutanud paljalt või väga märkamatu ja minimalistliku liibuva riietusega. Samuti on Paistiku gelaste alasti kehad täiesti tavalistes proportsioonides ja ilma eriskummaliste tunnusteta ausalt ja neutraalselt esitletud. (vt nt Lisa 2.1.2, Lisa 2.2.4, Lisa 2.2.5, Lisa 2.3.3, Lisa 2.4.5) Filmis "Minek" on isegi stseen, kus vette kukkunud gelane ronib veel kuivale kohale ning võtab oma riided seljast, et need kuivemaks väänata. Eelnevalt on ta olnud justkui paljas, ilma nähtavate riieteta. Võttes pluusi ja pükse seljast tundub, et ta võtab oma teise naha pealt ära. Olles nüüd paljas näeb ta samasugune välja nagu siis, kui oli riides. Sama on märgata mõni hetk hiljem, kui



ta riided uuesti selga paneb. Riietuse põhimõttelise puudumise põhjuseks võib olla tahe pöörata tähelepanu vaid kõige olulisemale. Tegelase riided ei ole nähtavasti tähtsad. Läbi kostüümide ja grimmi saab anda edasi olulist infot filmi tegelaskuju kohta. Nende elementide minimaalseks muutmine tähendab, et filmitegija soovis näidata üldist tegelast, kellel puudub ajastu, sotsiaalne staatus, isiklikud maitse-eelistused. Vaataja näeb anonüümset tegelast.

Bressoni väljatoodud ekraanide seas (vt ptk. 2.2), mis vaatajaid filmis juhendavad ja eksitavad, on ka näitlejatöö. Tema sõnul on tundeliselt-dramaatiliselt näitlemine võlts protsess, mille jooksul muudab näitleja endale iseloomulikud jooned lihtsakoelisteks ja labasteks. Schraderi tutvustatud filmirežissöörid lasid tihti enda filmides osasid täita inimestel, kes ei olnud professionaalsed näitlejad. Nad ei tohtinud käituda spontaanselt või üledramatiseeritult. Režissöörid harjutasid näitlejatega stseene mitmeid kordi läbi, et saada paika kindel koreograafia, mis näib võrdlemisi robotlik ja puine. Sel viisil pidavat stseen välja tulema maksimaalselt puhas transtsendentaalse stiili esindamiseks. Paistiku filmides ei tee tegelased midagi üleliigset. Liigutused on reeglina konkreetset ja loo jutustamiseks vajalikud. Tegelaste näoilmed ei muutu, kui just väga vaja ei ole. Nad esitavad vaid mõningaid konkreetseid näoilmeid. See haakub Deonna primitiivse suuna tingimusega, mille järgi peavad näoilmed olema neutraalsed, apaatsed või mõne tüüpilise emotsiooniga.

Paistiku filmide helitaust on ka läbivalt sarnane, tegemist on igal korral Sven Grünbergi helikujundusega. Grünberg on kasutanud lihtsaid ja rahulikke meloodiaid koos minimaalsete realistlike heliefektidega. Tegelaste üldist üksindust on edasi antud hingetõmmete ja vaikse ägisemise kasutamisega filmide helilindil. Kui Bresson on öelnud, et neutraalne heli ekraan oleks filmis selline, kus ei ole kasutatud tehislikke helisid ning kõik naturaalne on perfektses sünkroonis pildiga, siis animatsiooni puhul on see natuke keeruline. Nagu oli peatükis 1.4 jutuks, siis animatsiooni heli loomisel peab helikunstnik alati ise helimaastiku looma. Mängufilmi puhul on alati võimalus filmimise ajal paralleelselt heli salvestada ning seda hiljem naturaalse taustana kasutada. Samas

nagu tutvustati selles peatükis Pikkovi mõtet, sõltub animatsioonis nähtava tõelisus ja maailma usutavus visuaalse kujunduse ja helilise kujunduse harmoonilisest koosmängust. Ehk siis animatsioonifilmi heli naturaalsus sõltub selle suhtest animatsiooni visuaalse poolega.

Kui transtsendentaalse kunsti puhul on oluline müstilisus, vaikus ja tühjus, siis Grünberg on selle Paistiku filmide puhul saavutanud küll. Vaikust ja vaikkeid helisid esineb küllaldaselt ja täpselt õigete kohtade peal.

Vaikus esineb ka Paistiku filmimaailmade kujunduses. On palju täielikku pimedust, täielikku valgust ja tühjasid horisonte. Tegelaste ümber ei ole suurt midagi. Detaile on vähe, üleliigseid elemente ei ole peaaegu üldse. On vaid see, mida tegelased otseselt kasutavad, või mis loo käiku otseselt mõjutab. Ka filmides kasutatud vähesed värvid ja meeletu kontrastsus on pigem Deonna primitiivse kunstisuuna tunnusteks.

Iga erinev kaameranurk võib edasi anda mingit mõtet või hinnangut. Nii Bresson kui ka Ozu on kasutanud oma filmides võimalikult neutraalset ja üksluiset lähenemist. Bressoni monteerimisstiil on rangelt lineaarne, ootamatuid liikumisi või löikeid seal ei esine. Kaasahaaravus on Bressoni arvates see negatiivne tunnus, mis filmi transtsendentaalsest stiilist eemale viib. Paistik ei ole oma filmide puhul lähtunud kaadrinurkade mõju minimaliseerimisest. Tema filmides on kasutatud põnevaid kaadreid ja liikumisi. Kasvõi filmis "Silmus" mängiti kaadri kompositsioonide ja valgustatusega, et edasi anda erinevaid keskkondi ja selleks, et veel enam illustreerida tegelaste tundeid-olukordi. (vt nt Lisa 2.3.1)

Bressoni sõnul tuleks ära hoida vaataja ja filmi vahelist suhet, kasutades selleks näiteks tuima ja aeglaselt kulgevat lugu. Muidu elavad vaatajad tegelastele liialt kaasa ja unustavad jälgida tervikpilti. Paistiku filmides on omadusi, mis muudavad nende vaatamise natukene keeruliseks. Filmi "Silmus" montaaž ja kaadrikompositsioonid panevad vaataja proovile. Peab natuke pingutama, et terviklikust loost aru saada. Ka teiste Paistiku filmide puhul on võib-olla keeruline

esitletavast maailmast head üldist pilti saada. Üldise ettekujutuse saamine on oluline, et filmi loos ja tegelaste motivatsioonides paremini orienteeruda. Seda silma pidades võib väita, et Paistiku filmid mingil määral vastavad Bressoni nõudele, et vaataja ja filmi vahelist suhet tuleb hoida minimaalsena.

Tundub, et filmides "Lend" ja "Hüpe" on kõik Schraderi kirjeldatud kolm loo etappi olemas. Filmi "Minek" puhul on puudulik kolmas ehk tasakaalu saavutamise etapp. Filmi "Silmus" puhul on selgelt eristatav esimene etapp puudu. "Lennus", "Silmuses" ja "Hüppes" on esimesed etapid võib-olla natukene visandlikud või täiesti puudulikud, sest ei tutvustata eriti tegelaste igapäeva elu. Need osad on lühikesed ja detailivaesed. Kui on mingi tegevus, siis see pole midagi erilist, vaid ühel juhul lihtsalt lamamine ja taevasse vaatamine. See ei portreteeri rutiinset igapäeva elu eriti edukalt. Kuid siiski seda on võimalik pidada Schraderi teooria järgi esimeseks etapiks. Filmis "Minek" on aga see igapäev edukalt esile toodud. Kordusi tegevustes küll ei esine, mis muudaksid antud etapi nõ tugevamaks, kuid mehe töö tegemine sobib transtsendentaalse stiili teooria järgi küll.

Teine etapp on neis filmides kõikides olemas. Konflikt on üldjuhul iga filmiloo alus. See viib tegelased filmi algusest lõpplahendini. Iga filmi puhul on Paistiku tegelane "tavaline inimene" pandud keskkonnaga võitlema. Keskkonnana on kujutatud siis inimmasse, peaaegu ainsa maailma detailina kujutatud nööri sõlme, lendamise võime nimel tehtavat rasket füüsilist tööd, lahendamatu olukorda veetünnis.

Kolmanda etapina on teooria järgi ideaalis kujutatud konfliktis olnud poolte tasakaalu saavutamist. Võib väita, et seda on saavutatud selgelt kolmes filmis, nendeks on "Hüpe", "Lend", "Silmus". Filmis "Minek" tundub, et see etapp puudub. Selle filmi lõpplahenduse puhul on selge, et mees upub veeämbri, ta on piinelnud ja proovinud sellest põgeneda, kuid keskkond saab tema üle võitu. Ta muutub rotiks ja vajub veeämbri põhja. Teiste filmide puhul on tasakaalu moment tunda. "Hüppes" lõpetab mees pealtvaatajate soovide rahuldamise, saab ise hüpata

üle lati. Tal ei ole enam vaja heakskiitu või auhindu, et seda saavutada. Filmi "Lend" puhul on mees teinud ränka tööd, et siis lõpuks nautida vabadust.

Paistiku filmides vananevad tegelased tuntavalt loo algusest loo lõpuni jõudes. "Hüppes" on tegemist lausa terve elu möödumisega. Väikesest roomavast lapsest saab vana kortsus mees. Kuid ka teistes filmides on lõpuks vanaks jäämine oluline element. Selle visuaalse muutusega näitabki Paistik, et ta räägib inimese terve elu kestvast võitlusest, et leida see õige tee ja rahu. See võib sümboliseerida ka Paistiku enda otsinguid ja võimalikke raskeid ebaõnnestumisi tee peal.

Schrader on oma sõnavõttudes ja tegudes olnud tuntavalt kriitiline klassikalise Hollywoodi filmi narratiivi ja nende filmide kommertslike eesmärkide suunal. Ta kiidab pigem mitte-Ameerika filmitegijaid, kelle töödes on teatavat askeetlikkust ja isikupära, kuid kelle filmidel puudub finantsiline edu. Ka *auteur*'i teooria järgi on filmide ebaedukus märk tõenäolisest suurest kunstilisest vabadusest, milles need loodud on. "Nišitoodete" loomine on pigem alati ka filmiringkondades positiivne nähtus olnud. Pelk raha teenimine on loomulikult mugava ja turvalise elu alus, kuid tavaliselt ei näita see filmitegijate maitset eriti heast küljest.

Järgnevalt uuritakse, milline oleks võrdlusele Hollywood *versus* kunstiline mängufilm analoogne stiilide vastandamine animafilmide puhul. Väide on, et animafilmide kontekstis saab Schraderi kirjeldatud Hollywoodi filmide asemel vaadelda Walt Disney stuudio klassikalise ülesehituse ja esteetikaga täispikkasid animafilme. Transtsendentaalset stiili potentsiaalselt esindavate filmidena kasutatakse siin võrdluses Avo Paistiku joonisfilme ja Ida-Euroopa autorianimatsiooni laiemalt.

Siinkohal peaks välja tooma ka ühe võrdlemisel tekkiva probleemi. Nimelt erinevuse täispikkade filmide ja lühifilmide vahel. Lihtsustatult vaadeldes on täispikas filmis ja lühifilmis võimalik teha peaaegu kõike samaväärselt. Täispika

filmi puhul on vaid filmi kestvus pikem. See tähendab, et filmi jooksul saab edastada rikkalikuma süžeege keerulisema loo. Lühifilmi formaadi (mille pikkus on *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*'i määratluse (oscars.org) järgi kuni 40 minutit) puhul ei ole lihtsalt aega tutvustada publikule sama paljusid elemente viisil, et neist ka aru saada. Loo tuum, filmi visuaal, montaaž ja helitaust ei pea olema filmi pikkusest mõjutatav. Schraderi teooriast lähtuvalt on transtsendentaalse stiili määratlemisel tähtsad elemendid süžees esinevad loo kolm etappi ja süžee üldisemalt, näitlemine, misantseeni kujundus, montaaž ja heli. Süžees esinevad etapid on tema poolt võrdlemisi üldsõnaliselt kirjeldatud, mainimata on jäetud etappide ajaline kestvus või näiteks esimeses etapis, kus kujutatakse argielu, esinevate korduste ettenähtud arv. Seega ei ole põhjust eeldada, et Schraderi teooria ainult täispikkade filmide kohta käiks ega ka seda, et selle teooria kontekstis ei võiks kõrvutada täispikkasid ja lühemaid filme.

Laura Pontieri kirjeldab oma nõukogude animatsiooni käsitlevas raamatus kahte animeerimisviisi. Esimeseks on külluslik ja natuurilähedane rikkalik animatsioon (ingl. k. *full animation*), mida iseloomustab pidev sujuv liikumine, joonistuste (seda joonisanimatsiooni puhul, kui tegemist on näiteks stoppkaader animatsiooniga, siis vastavalt filmis liikuvatest elementidest erinevates poosides tehtud fotode) paljususe, detailirohkuse ja juhuslike kõrvalekallete vältimine. Sellistele tingimustele vastavat animatsiooni on tootnud läbi aegade näiteks Walt Disney stuudio. Teine viis animeerida on piiratud animatsioon (ingl. k. *limited animation*). Siinkohal ei ole mõeldud sõna piiratud all midagi alavääristavat, vaid see väljendab nähtava liikumise tagasihoidlikkust ja lihtsust. Piiratud animatsiooni tehes hoitakse tegelased ja taustad detailivaeses, erinevate joonistuste hulk on võimalikult väike ja võimaluste piires taaskasutatakse nii animeeritud lõike kui ka üksikuid kaadreid. (Pontieri, 2012: 78)

Walt Disney stuudio animaatorid on algusest peale olnud kindlad selles, et kui kaadris ei toimu mingit liikumist rohkem kui 1-2 sekundit, on tegemist "surnud" stseeniga. Disney stuudio loomingus on üksikuid näiteid filmidest, kus pooviti liikumatut pilti pikemalt ekraanil hoida, kuid neid katseid loeti pigem

ebaõnnestunuteks. Teoses "*The Illusion of Life. Disney Animation*" käsitletakse piiratud animatsiooni natuke primitiivsemalt, kui seda teeb Pontieri. Sealse kirjelduse järgi on tegemist 1940ndate lastesaadetest alguse saanud tehnikaga, kus näidatakse koomiksiruutude sarnaseid pildikesi, millesse on tähelepanu hoidmiseks ja selgituste edastamiseks lisatud üksikuid lihtsalt liikuvaid elemente (liikuv suu, pilgutused, edasi-tagasi liikuvad jäsemed jmt) (Thomas & Johnston, 1981: 512).

Erwin Panofsky on kritiseerinud Disney stuudio otsuseid muuta oma filmitegelased inimesekujulisteks ja võimalikult realistlikeks. Animeeritud filmide põhiline väärtus on, et läbi selle on võimalik anda elututele asjadele usutav hing ja elulisus, samuti on seal võimalik panna elus asjad hoopis eriskummaliselt ja kütkestavalt elama. (Panofsky, 1936: 15-32)

Nõukogude Liidus ei olnud lihtne toota filme, mis normist kõrvale kaldusid, nii loo kui ka tehnika poolest. Elu lihtsamaks muutmiseks soosisid stuudiote kõrgemad juhid pigem võimalikult rikkaliku animatsiooniga filmide tootmist. Selleks oli vaja rohkem töötajaid ja raha, kuid nende tegevus oli animatsiooni piisava täpsuse saavutamise nimel pingsa kontrolli all. Kunstnikele ei antud suurt loomingulist vabadust. (Pontieri, 2012: 75-76)

Tundub loomulik, et Nõukogude liidu riikides ei oleks suudetud igal pool raha ja oskustööliste puudusel toota Disneyga samaväärselt rikkaliku animatsiooniga filme. Väga mõjuvõimsa Zagrebi animakoolkonna filmiloojate seas sai populaarseks hoopis väiksemat eelarvet nõudev ja suuremat vabadust pakkuv piiratud animatsioon (Pontieri, 2012: 78). See tendents kandus edasi muuhulgas ka Eesti animatsiooni. Ideaalis elimineeriti filmi animeerimisel kõik üleliigne, kaadrisse jäeti alles stseeni tuum ja liikumised olid kõik selgelt põhjendatud.

Armsast Disney'likust stiilist eemale hoidmine ja süngete või kritiseerivate teemade käsitlemine oli Andreas Trosseki sõnul tingitud ka nn eesti animatsiooni imidži hoidmisest. Eesti anima "brändi" iseloomulikeks omadusteks olid vormiline originaalsus, kunstiline tõsiseltvõetavus ja tihti ka varjatud kriitika nõukogude süsteemi suunal (Trossek, 2008: 34). Kui mitte arvesse võtta viimast

kriitika-teemalist punkti, siis liigitab Pontieri taolised filmid autorianimatsiooni nimetuse alla (Pontieri, 2012: 81-82). Autorianimatsiooni puhul ei ole režissööridele tehtud piiravaid ettekirjutusi, ta ei pea oma teost mingitesse raamidesse paigutama. Teosed tõstavad esile autori oma stiili ja sõnumit. Seda saab võrrelda prantsuse *auteur*'i liikumisega. Nõukogude Liidu kontekstis tähendas see mingil määral suuremat võimalust mitte lasta ametnikel oma teost tsenseerida.

Piiratud animatsioon ja sellega kaasas käiv detailivaesus ja lihtsus on sarnane Schraderi taga otsitud askeetlikkusega. Siinkohal tekib küsimus, mil määral võib Paistiku filmide visuaal-stilistilisi valikuid näha Ida-Euroopa piiratud animatsiooni tavast tulenevatena ja mil määral võiksid need olla seotud transtsendentaalse stiiliga. Ida-Euroopas ja eriti Eestis valmistatud animafilmides ei olnud tavaks kasutada väga sünged toone või läbinisti masendavaid lugusid. Keerulistele ja ehk ka valusatele teemadele läheneti läbi huumori. Samuti oli Nõukogude Liidus alati tarvis peita oma tõelisi mõtteid, kui need ei sobinud etteantud mentaliteediga. Animarežissööride mõtted enamjaolt selle mentaliteediga ei sobinud. Seega kasutati lustakaid rohelisi karakesi ("... ja teeb trikke" P. Pärn, 1979) punast värvi armutuid tolmuimejaid ("Tolmuimeja" A. Paistik, 1978) või hoopis tavalisi naelu ("Nael I-II" H. Pars 1972, 1981), et portreerida jaburat elu ja proovida panna vaatajad sellest jaburusest kriitilisemalt mõtlema. Tihti tuldi välja piisavalt heade metafooridega, et filmid siiski lasti Moskva kontrollist läbi.

Paistiku neljas viimases filmis olid aga sünged teemad, arusaamatud detailid, mis kõik on ohtlikud elemendid, mida tsensuurist läbi lasta. Seega on alust arvata, et sellised loo, tegelaste ja stiili valikud ei ole tehtud vaid tolleaegses animatsioonifilmis valitseva moe tõttu. Ka huumorit neis filmides ei esine. Võib väita, et lihtsama animeerimisviisi kasutamine oli tingitud suuresti ka olemasolevate animaatorite tasemest ja rahalistest võimalustest. Samuti võib arvata, et Paistik otsustas sellise disaini kasuks suuresti saades inspiratsiooni enimlevinud transtsendentaalset stiili esindavatelt teostelt (näiteks kasvõi pühapiltidelt).

Selles töös analüüsitud Paistiku filmides on olemas teatud Schraderi transtsendentaalse filmistiili tunnused, Paistik on kasutanud Bressoni kirjeldatud ekraane kohati nii, nagu selle teooria puhul võiks. Ka Deonna primitiivse ja klassikalise kunstisuuna jaotuse järgi kuuluvad Paistiku filmid mitme tunnuse järgi just transtsendentaalsele stiilile omasesse primitiivsesse suunda.

Loomulikult on ka erinevusi Paistiku filmistiili ja transtsendentaalse stiili vahel. Näiteks on kaameraliikumist ja kaadrikompositsioone Paistiku filmides üsna loominguliselt kasutatud, Schrader on aga kirjutanud, et seda ei peaks tegema, pildikeel peaks olema võimalikult lakooniline.

Samas ka Schrader on tõdenud, et transtsendentaalne stiil võib filmides esineda vaid osaliselt, koos teiste stiilide tunnustega. Siinkohal saab kokkuvõtvalt öelda, et Paistiku filmides kindlasti on transtsendentaalset stiili, kuid tema filmid ei ole nn puhta stiili esindajad. Päris Bressoni ja Ozu kõrvale ei saa Paistikut panna.



## KOKKUVÕTE

Käesoleva magistritöö eesmärgiks oli tutvustada transtsendentaalset stiili filmikunstis tuginedes peamiselt Paul Schraderi teooriale ja vaadelda, kas Avo Paistiku neljas viimases animafilmis esineb transtsendentaalset stiili. Nendeks neljaks filmiks olid "Hüpe" (1985), "Lend" (1988), "Silmus" (1989) ja "Minek" (1990).

Filmide stiili analüüsimisel keskenduti kindlatele filmis leiduvatele elementidele, milleks olid süžee, helikujundus, misantseen, operaatoritöö, montaaž ja näitlejatöö. Need elemendid valiti tuginedes filmi stiili definitsioonidele ja Schraderi teoorias välja toodud tunnustele.

Töö alguses esitati küsimused: Millistele tingimustele peab vastama filmikunsti teos, et see sobituks Paul Schraderi teooria järgi transtsendentaalse stiili esindajaks? Kas töös analüüsitavatel Avo Paistiku filmidel on transtsendentaalse stiili tunnuseid?

Paul Schraderi järgi peaks transtsendentaalses stiilis filmis olema kolme etapiline lugu. Film peaks algama osaga, mis portreerib igavat ja banaalset igapäeva. Seal peaks esinema kordusi ja sellelt peaks olema ära võetud igasugune tundeväljendus. Teises osas peaks tekkima lahkeli inimese ja teda ümbritseva keskkonna vahel. See lahkeli peaks viima otsustava sündmuseni. Pärast seda sündmust peaks tulema kolmas ehk staasise etapp. Selles etapis kujutatakse peatatud vaadet elule, mis ei lahenda lahkeli vaid viib selle transtsendentaalsele tasandile. Inimene ja loodus võivad olla igavesti konfliktis, kuid tegelikult on nad üks tervik. Schraderi sõnul on oluline ka see, et Bressoni kirjeldatud ekraanid (st süžee, näitlejatöö, operaatoritöö, montaaž, helitaust) oleks filmis esitatud võimalikult neutraalsete ja tagasihoidlikena. Schrader väitis, et transtsendentaalses stiilis film peaks liigituma pigem Waldemar Deonna primitiivse-klassikalise kunsti jaotuses primitiivsesse lahtrisse.

Töös esitatud analüüs näitas, et Paistiku filmid kuuluvad osaliselt transtsendentaalse stiili näidete hulka. On palju sarnasusi, kuid puhtal kujul, nagu kirjeldas Schrader selle stiili avaldumist Ozu ja Bressoni teostes, seda neis neljas filmis siiski ei esine.

## ALLIKAD

- **Bellantoni**, Patti. *If It's Purple, Someone's Gonna Die. The Power of Color in Visual Storytelling*. Burlington: Focal Press, 2005.
- **Bendazzi**, Giannalberto. Defining Animation - A Proposal. – *PAF - Festival of Film Animation and Contemporary Art*. 2007. <http://www.pifpaf.cz/en/defining-animation-a-proposal> (26.04.2017)
- **Bordwell**, David; **Thompson**, Kristin. *Film Art. An Introduction. Second Edition*. New York: Newbery Award Records, Inc., 1986.
- **Cholodenko**, Alan. "First Principles" of Animation. – *Animating Film Theory*. Edited by Karen Beckman. Durham & London, Duke University Press, 2014, 98-108.
- **Deonna**, Waldemar. Primitivism and Classicism – The Two Faces of Art History (1946). – *Art History. An Anthology of Modern Criticism*. Edited by Wylie Sypher. New York, Random House, Inc., 1963, 26-47.
- **Eliade**, Mircea. *The Sacred and the Profane. The Nature of Religion*. New York: A Harvest Book. Harcourt, Brace & World, Inc., 1957.
- **Fraser**, Peter. American Gigolo & Transcendental Style. – *Literature Film Quarterly*, Vol. 16/2, 91-98.
- **Gunning**, Tom. Animating the Instant: The Secret Symmetry between Animation and Photography. – *Animating Film Theory*. Edited by Karen Beckman. Durham & London, Duke University Press, 2014, 37-54.
- **Hahn**, Don. *The Alchemy of Animation: Making an Animated Film in the Modern Age*. New York: Disney Enterprises, 2008.
- **Hamilton**, John R. Transcendental Style in Schrader: Bringing Out the Dead. – *Literature Film Quarterly*, Vol. 32/1, 2004, 26-29.
- **Hooks**, Ed. *Acting for Animators. A Complete Guide to Performance Animation*. Portsmouth: Heinemann, 2000.
- **Johnston**, Ollie; **Thomas**, Frank. *The Illusion of Life. Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions, 1981.

- **Jokinen**, Heikki. Little Big Estonia: The Nukufilm Studio. – *Animation World Magazine*, Issue 2/11, 1998.  
<http://www.awn.com/mag/issue2.11/2.11pages/2.11jokinennuku.html>  
(18.04.2017).
- **Kael**, Pauline. The Idea of Film Criticism. – *The Philosophy of Film. Introductory Text and Readings*. Edited by Thomas E. Wartenberg, Angela Curran. Malden, Oxford, Carlton, Blackwell Publishing Ltd, 2005, 108-118.
- **Kangilaski**, Jaak. *Üldine kunstiajalugu*. Tallinn: Kirjastus Kunst, 1997.
- **Kiik**, Silvia. Avo Paistiku võitlused võimude, tsensuuri ja Goskinoga III. – *Teater Muusika Kino*, nr. 6, 2006, 90-97.
- **Kulli**, Jaanus. Avo Paistik oli oma ekstreemse käitumisega omamoodi võluv isiksus. – *Õhtuleht*, 04.12.2013.  
<http://www.oh tuleht.ee/556000/avo-paistik-oli-oma-ekstreemse-kaitumisega-omamoodi-voluv-isiksus->  
(18.04.2017).
- **Laidre**, Sirje; **Ootsing**, Sirje; **Rajasaar**, Inge. *Kunstileksikon*. Tallinn: Eesti Klassikakirjastus, 2001.
- **Leeuw**, Gerardus van der. *Sacred and Profane Beauty. The Holy in Art*. New York: Oxford University Press, 2006.
- **Murphie**, Andrew. Taking Off the Gloves: Touch, Transcendence and Immanence in Film. – *KINEMA A Journal for Film and Audiovisual Media*, 2009.  
<http://www.kinema.uwaterloo.ca/article.php?id=452&feature>
- **Otto**, Rudolf. *The Idea of the Holy. An Inquiry into the Non-Rational Factor in the Idea of the Divine and Its Relation to the Rational*. London: Oxford University Press, 1923.
- **Panofsky**, Erwin. Style and Medium in the Motion Pictures. – *Film: An Anthology*. Edited by Daniel Talbot. California, University of California Press, 1966.
- **Pikkov**, Ülo. *Animasooftia. Teoreetilisi kirjutisi animatsioofilmist*. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia animatsiooni osakond, 2010.

- **Pontieri**, Laura. *Soviet Animation and the Thaw of the 1960s. Not Only for Children*. Herts: John Libbey Publishing Ltd., 2012
- **Quicke**, Andrew. Phenomenology and Film: An Examination of a Religious Approach to Film Theory by Henry Agel and Amedee Ayfre. – *Journal of Media and Religion*, 4/4, 2005, 235-250.
- **Rappaport**, Roy A. *Ritual and Religion in the Making of Humanity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- **Robinson**, Chris. *Estonian Animation: Between Genius and Utter Illiteracy*. Eastleigh: John Libbey
- **Rowley**, Stephen. Life Reproduced in Drawings: Preliminary Comments upon Realism in Animation. – *Animation Journal*, Volume 13, 2005.
- **Ruus**, Jaan. Avo Paistiku kuus elu – *Sirp*, 05.12.2013.  
<http://www.sirp.ee/s1-artiklid/film/avo-paistiku-kuus-elu/> (18.04.2017).
- **Schrader**, Paul. *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer*. Berkley: University of California Press, 1972.
- **Shusterman**, Richard. Art and Religion. – *The Journal of Aesthetic Education*, Vol. 42/3, 2008, 1-18.
- **Sontag**, Susan. Stiilist. – *Vaikuse esteetika. Esseed*. Koostanud Sirje Helme, Berk Vaher. Tallinn, Kunst, 2002, 47-72.
- **Stam**, Robert. *Filmiteooria. Sissejuhatus*. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia kirjastus, 2011.
- **Söderblom**, Nathan. Holiness: General and Primitive. – *Encyclopedia of Religion and Ethics*. Volume VI Fiction-Hyksos. Edinburgh: T. & T. Clark, 1913, 731-740.
- **Syder**, Andrew. Paul Schrader – *The Wallflower Critical Guide to Contemporary North American Directors*. Editors: Yoram Allon, Del Cullen, Hannah Patterson, Andrew Syder. London, Wallflower Press, 2000, 408-409.
- **Tarkovski**, Andrei (a). Loengud kinorežissuurist Andrei Tarkovskilt. – *Kumardus Andrei Tarkovskile*. Koostaja Riina Schutting. Tallinn, Püha Issidori Õigeusu Kirjasetls, 2001, 392.

- **Tarkovski**, Andrei (b). "Ilmutusraamatust" Andrei Tarkovski avalik loeng Londoni St. James'i katedraalis (1984). – *Kummardus Andrei Tarkovskile*. Koostaja Riina Schutting. Tallinn, Püha Issidori Õigeusu Kirjaseelts, 2001, 335.
- **Thomson**, David. *The New Biographical Dictionary of Film. Fourth Edition*. London: A Little Brown Book, 2003.
- **Trossek**, Andreas. When Did It Get Political? Soviet Film Bureaucracy and Estonian Hand-Drawn Animation. – *Via Transversa: Lost Cinema of the Former Eastern Bloc*. Edited by Eva Näripea, Andreas Trossek. Tallinn, Eesti Kunstiakadeemia kirjastus, 2008, 31-46.
- **Valkola**, Jarmo. *Filmi audiovisuaalne keel*. Tallinn: Varrak, 2015.
- **Watkins**, Greg. Seeing and Being Seen: Distinctively Filmic and Religious Elements in Film. – *Journal of Religion & Film*, Vol. 3, Issue 2, Article 5, 2016.
- **Wells**, Paul. *The Fundamentals of Animation*. Switzerland: AVA Publishing SA, 2006.
- **Wolterstorff**, Nicholas. Are "Religious" Films Possible? A Look at Transcendence in Film. – *The Reformed Journal*, September 1972, 10-13.
- **Worringer**, Wilhelm. *Abstraction and Empathy. A Contribution to the Psychology of Style*. Chicago: Ivan R. Dee, Inc., 1997.
- **Wölfflin**, Heinrich. *Principles of Art History. The Problem of the Development of Style in Later Art*. USA: Dover Publications, Inc., 1915.
- **Academy of Motion Picture Arts and Sciences**. Lühifilmi pikkus <http://www.oscars.org/oscars/rules-eligibility> (18.04.2017).
- **"Anima tsoon: Avo Paistik"** ERR, toimetaja Asko Kase, november 2001.
- **Eesti filmi andmebaas**: Kutsu Juku seiklusi. <http://www.efis.ee/et/filmiliigid/film/id/3494/huvitavat-lugemist> (18.04.2017).
- **Merriam-Websteri** sõnaraamat. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/transcendent> (18.04.2017)

# **Transcendental Style in Film and Avo Paistik's Short Animations**

## **Summary**

The general goal of this thesis was to give an overview of transcendental style in film and introduce Avo Paistik's short animated films. The main focus was on the theory developed by Paul Schrader in his book "Transcendental style in film. Ozu, Bresson, Dreyer" which was published in 1972. Due to the limitations of a master's thesis only four Paistik's films were analyzed. These four were "Hüpe", "Lend", "Silmus" and "Minek", all made between the years 1985-1990 in Tallinnfilm studio. These films were chosen because they form a thematic and stylistic whole and because they were made in the end of Paistik's career when religious matters had become very important in his personal life.

The questions proposed in the introduction chapter were the following:

- What characteristics should a film have in order to be classified as an example of transcendental style according to Paul Schrader's theory?
- Do the films analyzed in this thesis have (some of) those characteristics?

The thesis consists of three parts. In the first part there are four chapters about terms that will give a theoretical base for understanding the following analyses. The first chapter introduces the terms "transcendental" and "sacred". Based mainly on the writings of Rudolf Otto, Mircea Eliade, Roy Rappaport and Nathan Söderblom it is found that there are two states in the world – the profane and the transcendental. The mystical force, or the Wholly Other is in the transcendental state. The transcendental shows itself through profane things, which Eliade has called hierophanies. The next chapter is about transcendental art in general. It is said that art and religion have been existing together since the beginning of time and they can't be taken as completely separate phenomena. There is something in both of them that is not completely comprehensible by the

human mind and it is possible to make the audience feel the presence of the transcendental through the work of art. The third chapter defines the term "style" and focuses on the meaning of style in film art. It is basically agreed on that style is the general way something is represented in a form of art. The last chapter is about the differences between live-action films and animated films. This is necessary because all of the films Schrader uses as examples in his book are live-action films. It is vital to know the different aspects of the two film forms to use Schrader's theory on Paistik's short animated films.

The second part of the thesis is about Paul Schrader as a film theorist, a film director and a script writer. It also introduces the book he wrote about transcendental style.

The third part consists of a general overview of the situation in Estonian animation in the end of the 20th century, a short introduction of Avo Paistik, the presentation of Paistik's four films and short analyses of their style. It also has a chapter about the common aspects of the transcendental style and Paistik's films.

Waldemar Deonna divides all the art movements into two groups – the primitive and the classical. The characteristics of the primitive group are similar to the characteristics of the transcendental style. Some of the characteristics are: characters and situations must be shown as anonymous as possible, it is not important to portray everything realistically and the more abstract things seem the better. According to those it can be said that Paistik's films have a lot in common to the primitive group and therefore also the transcendental style.

Paul Schrader defines three parts that a film's storyline must have in order to be considered as a transcendental film. These are the common everyday, the conflict between the character and the environment around him and the stasis moment in the end. The analysis of Paistik's films showed that they contain these three stages but with some exception. Some films did not show the common everyday in a right or fully understandable way, in one film there was no sign of the stasis, the balance between the two sides of the conflict in the end.



Robert Bresson has a theory about screens which says that some things must be kept as neutral as possible in film so that the transcendental could appear. For example the actors should not act dramatically, they should seem quite numb. The story should not be told in an interesting way, Bresson preferred to keep the story slow and uninteresting. The camera movements should not help with the telling of the story. Ozu and Bresson used static cameras that always showed the scene in the same height. According to these criteria Paistik's films almost qualify as transcendental films. There are some aspects that don't match but overall the similarity is great.

As a conclusion it can be said that Paistik's four films that were analyzed in this thesis do have a lot in common with the films that represent pure transcendental style according to Paul Schrader. There are some differences, so it can be said that Paistik did not make films purely in this style but mixed it with other visual art styles.

## LISAD

### Lisa 1.1.

#### Filmi "Hüpe" süžee kirjeldus

Kaader on valge, kaugemalt tuleb käpukil kaamera poole üks väike laps. Ta keerab end selili ja kõhuli, sirutab käsi ülespoole. Ta imet lutti, proovib püsti tõusta, kuid koperdab veel natuke. Ta vaatab kõrvale. Me näeme täiskasvanud meest jooksmas ja üle tõkete hüppamas. Ta ületab finišijoone ja teda jälgiv rahvamass juubeldab. Teda kantakse kätel ja talle viatakse lilli õhku. Pasunaorkester marsib koos rahvasummaga kaasa.

Väike laps näeb seda ja sülitab luti suust välja. Ta tõuseb ja hakkab kõndima. Ta koperdab, kuid üritab edasi ja proovib ka hüpata. Me näeme, kuidas laps kasvab samal ajal, kui ta edasi jookseb. Ta jookseb ka läbi finishilindi ja peatub. Ta on väga väsinud ja langeb põlvili maha. Ta hingeldab väga raskelt. Keegi viskab talle lille, see maandub ta ees maas. Mees võtab selle kätte ja nuusutab seda. Ta naeratab ja tõuseb püsti. Ta hakkab jälle jooksmas ja seekord kiiremini kui enne. Ta ületab finišijooni ja püüab õhust lillekimpe. Ta jookseb aina edasi ja hüppab üle tõkete. Talle visatakse medaleid kaela ja lillepärgi ka. Ta hüppab edasi ja teda ümbritsevad reporterid. Ta jookseb kiiresti, hüppab ja kukub tõkke otsa. Me kuuleme publikust parastavat naeru. Näeme, et ta teeb trenni, kükke, kangitõsteid jmt. Ta jookseb jälle publiku ees ja kukub, teeb trenni edasi. Mees on juba üsna musklis.

Ta jookseb edasi, hüppab üle tõkete, ta saab medaleid kaela ja publik juubeldab. Tõkked muutuvad aina kõrgemaks, rahvast on aina rohkem. Rahvamass viskab teda hõisates õhku.

Näeme väga kõrget tõket. Rahvas karjub, mees valmistub üle hüppama. Mees jookseb ja hüppab üle, kuid maapinnale tagasi langedes jääb ta silmnähtavalt vanemaks. Tal on nüüd kortsud näos. Rahvas karjub ja nõuab, et ta veel hüppaks. Kõik on ekstaasis, kuid mees seisab ja vaatab kõrget tõket. Kõik ootavad. Keegi

viskab õhku paberlennuki, see tabab meest kuklasse. Mees kukub maha, higi voolab laubal. Tundub, et näeme meenutust. Kaadris on mees nooremana, ta jookseb, hüppab ja võidab. Kõik on temaga rahul.

Kuid nüüd on ta põlvili, vaatab üles. Rahvas karjub ja ootab, keegi nügib teda selga vihmavarju otsaga. Rahvas loobib teda tomatitega ja karjub alandavalt. Nad näitavad näpuga kõrge tõkke poole. Nad sosistavad teineteisele midagi ja lahkuvad.

Mees on paigal ja ei tee midagi. Kui rahvas on lahkunud, võtab ta pärjad ja medalid kaelast ning heidab need kõrvale. Ta vaatab tõkke poole. Pigistab käe rusikasse ja hakkab tõkke poole jooksmas. Ta hüppab üle, kuid jääb taevasse hõljuma. Ta keha puruneb tükkideks ja haihtub õhku. Film lõpeb.

## **Lisa 1.2.**

### Filmi "Lend" süžee kirjeldus

Kaadris on lage väli, kaamera liigub lähemale. Paljas mees lamab tühja kivise maapinna peal selili ja vaatab taevasse. Ta märkab taevas midagi ja tõuseb istukile. Tema pea kohalt lendab üle lind, mees vaatab teda, lind kaob. Mees lamab tagasi maha, kuid lind ilmub taas, seekord tõuseb mees kähku püsti. Lind lendab kaugusesse, mees vaatab talle järele. Ta kaotab linna silmist, langetab nukralt pea. Viskub maha, kortsutab kulmu ja suunab nukra pilgu taevasse.

Mees võtab maapinnast peotäie mulda, laseb selle sõrmedevahelt tagasi maha. Lind ilmub taas hetkeks. Mees hakkab maapinda kätega auku kaevama.

Ta on kaevanud suure augu, kus ise sees seisab ja edasi kaevab. On kuulda vihinat, tuul tõuseb, mees kaevab edasi. Mees näeb tormiks muutunud tuules ühe vana rahuloleva naeratusega suletud silmadega mehe kuju. Vana mees vaatab taevasse. Noor mees on liiva sisse uppunud, nagu on veel väljas, ta vaatab üles. Mees ronib liivast välja ja jookseb kaugusesse. Lind lendab taevas.

Tuul on vaibunud, mees kaevab auku edasi. Ta ehitab sinna midagi, ta tõstab kive ja laob müüri. Mehe ümber on suured kivipallid, ta hakkab ühte neist mäest üles lükkama. See on raske, ta kätel olevad veresooned on pinges ja paisunud. Ta pingutab väga. Ühel hetkel ta enam ei jaksa ja ta jalg libastub, kivipall veereb talle peale ja edasi mäest alla. Liivatorm algab jälle, mees tõuseb vaevaliselt ja katab näo kätega.

Algab filmi sürreaalsem osa, näeme mitut peatatud mehe figuuri, kes suunduvad mäest üles, nad hajuvad nähtamatuks. Näeme mitut tegelast, kes näevad täpselt samasugused välja. Lind lendab taevas. Mees märkab lindu, vajub vedeliku sisse, pinna alla. Mees hoiab kõrvadest kinni, piinleb. Maa seest tulevad käed, mis kõik sirutuvad taeva poole. Käed muutuvad lindudeks ja lendavad kõrgemale. Mees võitleb ühe linnuga, mehe keahst eraldub teine keha, kes kõnnib vaevaliselt kaugemale. Mehed lahustuvad ja kaovad. Näeme sürreaalseid maastikke. Õhus hõljub palju musti kerasid, neist mööduvad ülespoole liikuvad käelabad. Kivipallid muutuvad liivapilveks, mis liigub tuulega kaasa ja hajub laiali. Näeme üht käelaba, mis imiteerib linnu lendamist. Mees istub rätsepistmes, hajub samamoodi liivapilvena tuulega kaasa. Mees kaevab maad edasi. Näeme erinevaid sürreaalseid stseene mehe deformeerumisest ja tuule liikumisest. Mees on ehmunud ja vaatab millegi poole kauguses suurte silmadega. Ta katab näo kätega ja venitab oma näonahkapeast eemale.

Näeme taas mees kivipalli mäest üles lükkamas. Ta pingutab väga. Näeme stseene, kus mees lebab maas, tal on kaks ülakeha, vöökohast teineteisega ühendatud. Näeme, et ta lendab nagu lind. Mees lükkab kivi mäest üles, kuni ühtäkki ta plahvatab. Veresooned jäävad õhku hõljuma. Mehe käsi muutub luukereks, ta jalalihased plahvatavad, ta vajub lükates kivipalli sisse. Ta on piinades. Korraga on mees suure platoo peal. Tundub, et sinna on mäejalamilt lükatud palju kivipalle. Mees näeb välja hirmus vana. Nüüd on ta suure silmakujulise augu sees, pupill on poolkera, mees on selle kõrval väga väike. Ta toksib kivipupilli väikese tööriistaga. Kuid langeb liikumatult pupilli najale lamama. Ta toksib varsti edasi, ta on vana ja luukerelik. Ta vaatab taevasse ja näeb

käelaba, mis lendab nagu lind. Mees lamab liikumatult kõhuli maas. Putukad kogunevad tema ümber, tema peale. Vihma hakkab sadama, mees tõuseb üles. Vihma sajab edasi, mees on põlvini vees, joob kätega vett. Ta vaatab mäe otsa ja taevasse. Mees ujub vees, näeme kujutist noorest mehest. Noor mees hõljub kaamerast kaugemale, ta muutub ristiks, rist kaob kaugusesse.

Näeme kivist lagendikku, koos mäega. Vanamees istub, tal on käed palveks kokku pandud. Ta vaatab õndsa ja naeratava näoga taevasse. Näeme seda sama nägu, mida filmi alguses. Kaamera kaugeneb mehest. Selgub, et ta istub suure augu sees, mis on lindmehe kujuline. Kaamera kaugeneb veelgi, film lõpeb.

### **Lisa 1.3.**

#### Filmi "Silmus" süžee kirjeldus

Kaadris on pimedus, kuuleme, et tuul ulub. Lööb välku, kuuleme mehe ägisemist. Näeme, et ta on kinni seotud, ta üritab lahti saada. Näeme ta käsi.

Näeme valgel taustal meest kaugusesse kõndimas.

Pimeduses olev mees väänleb kinniseotult, ta sirutab jäsemeid eemale. Ta proovib edasi liikuda, tal on väga raske. On väga pime. Näeme vaid fragmente tema kehast vahetevahel.

Valge taust, mees kõnnib ja vaatab suurt nõõrist sõlme. Ta jalutab selleni, katsub seda hellalt. Mees paneb käe suu ette, hoiab peast kinni ja kortsutab kulmu. Ta uurib sõlme konstruktsiooni.

Pimedus. Mees proovib enda ümbert sõlme lahti saada, ta ägiseb. Ta võitleb nõõriga, kuid see ei lase teda lahti.

Valgus. Mees uurib üllatunu näoga silmust, suur lind istub silmuse peal, lendab ära. Mees on rahulik, ta proovib kätt läbi silmuse panna, viskab kivi läbi silmuse.

Näeme pimeduses koera, mees silitab teda, ta enam ei võitle silmusega. Valguses on mehel suured üllatunud silmad. Ka seal on koer, teiselpool silmust. Mees kutsub koera läbi silmuse hüppama, seda koer teeb. Mees paneb käe läbi silmuse, ta kardab ja on ettevaatlik.

Pimedas võitleb mees edasi. Valguses paneb mees jala läbi silmuse väga rahulikult. Pimedas on mees silmuse sees ja ripub liikumatult. Linnud lendavad tema ümber. Valguses mees proovib läbi silmuse minna, paneb pea läbi. Mees kiigub kahe maailma vahel silmus ümber kere. Valguses võtab mees hoogu ja hüppab läbi silmuse. Pimeduses kasvavad mehe pea peale sõrmed, talle kasvavad tiivad.

Pimeduses on mees valgusvihus, silmus kustkui lendab ta juurest minema. Valguses mees lamab silmuse sees. Ta katsub nõõri. Pimeduses kägistab nõõr meest. Meeskolonn kõnnib silmuse poole. Valguses mees tantsib silmuse ümber ja sees. Näeme luukerepead. Valguses mees on silmuses kinni. Pimeduses mees vaatab valguslaigu poole, taevasse. Valguses mees lendab taevasse. Mees paneb käed palveks kokku, mõmiseb midagi, olukord on rahulik. Mees vaatab taevasse, suleb silmad ja kõik tema ümber läheb valgeks. Film lõpeb.

#### **Lisa 1.4.**

##### Filmi "Minek" süžee kirjeldus

Mees seisab lagedal väljal ämbri kõrval. Tal on käes stopperkell, mis tiksub. Mees lülitab kella kinni. Näeme tuules liikuvate pilvede vahel veetorni, silmapiiril muud ei ole. Mees kõnnib torni poole. Avab ukse ja siseneb torni. Ta istub töölaua taga, keerab lehti ja kirjutab midagi. Ta võtab telefoni toru ja hoiab seda hetke oma kõrva ääres, siis paneb selle tagasi telefoni peale. Kõlab häiresignaali. Mees ehmutab, tõuseb püsti ja jalutab kaadrist välja. Minnes eraldub temast teine mees, mis jääb kaadrisse hõljuma nagu udukogu.

Mees kõnnib trepist üles, üle pika silla. Ta võtab pika redeli, kõnnib sellega koos üle pika ja kitsa silla, peaaegu kukub alla. Ta tpetab redeli kuhugi vastu ja ronib mööda seda üles. Ta keerab suurel masinal mingit polti ja eeldatavasti lahendab probleemi, mille pärast signaal tööle hakkas. Tagasi kõndides kukub ta sillalt alla vette. Ta vajub vee alla. Mees tõuseb püsti, näeb, et redel on katki. Vett voolab suure joana juurde. Mees vaatab kella, mis tiksub kiiresti. Mees tuleb vee servale, võtab riided seljast, väänab need kuivemaks ja paneb selga tagasi. Tal on külm ja kell tiksub edasi.

Mees on kurb, ta istub käed näo ees. Mees proovib mööda seina üles ronida, kuid see ei õnnestu ja ta libiseb alla tagasi. Ta kõnnib vees ringi ja otsib väljapääsu. Ta võtab jälle oma riided seljast ja silub need sirgeks. Sukeldub vee alla. Ta jõuab põhjani ja proovib seal asuvat luuki lahti kangutada. See ei õnnestu. Ta naaseb pinnale. Ta riided libisevad mööda maad vette. Mees vaatab üles, vett voolab koguaeg juurde ja kell enam ei tööta. Näeme korraks stopperiga meest õues. Vees olev mees võtab enda käelt peatunud kella ja viskab selle ära. Ta ujub edasi. Mees vajub vees allapoole, ta upub, tema ümber on veemulle. Mees rabeleb. Ta nägu deformeerub koletuslikuks, ta näeb hallutsinatsioone, asjad kasvavad veest välja. Ta üritab veel pääseda ja hüppab mööda seina ülespoole, kuid see ei aita. Ta proovib põhjas olevat kaant avada. Ta ulbib vees ja vajub alla. Mees on silmnähtavalt vanemaks jäänud. Vett voolab juurde.

Näib, et mees on veeämbri sees. Me näeme ämbri äärt. Mees on voolava veejoa all. Talle ulatatakse käsi, kuid kinni võttes laguneb see ära. Näeme ämbri kõrval seisvat meest, värvilahendus muutub. Suur mees vaatab ämbri ülespoole. Väikese mehe sõrmed hoiavad ämbriäärest kinni, suur mees lööb need sealt sõrmenipsuga ära. Mees ämbri ülespoole upub, ta muutub rotiks, suur mees lükkab teda pidevalt tagasi. Suur mees justkui mängiks. Mees ämbri ülespoole ei jaksa enam ääreni tõusta. Suur mees vajutab oma stopperi kinni. Uppuva mehe-roti käsi vajub vee alla, kriibib ämbri seinale küünejutid. Film lõpeb.

**Lisa 2.1.1.**

kaader filmist "Hüpe"



**Lisa 2.1.2.**

kaader filmist "Hüpe"





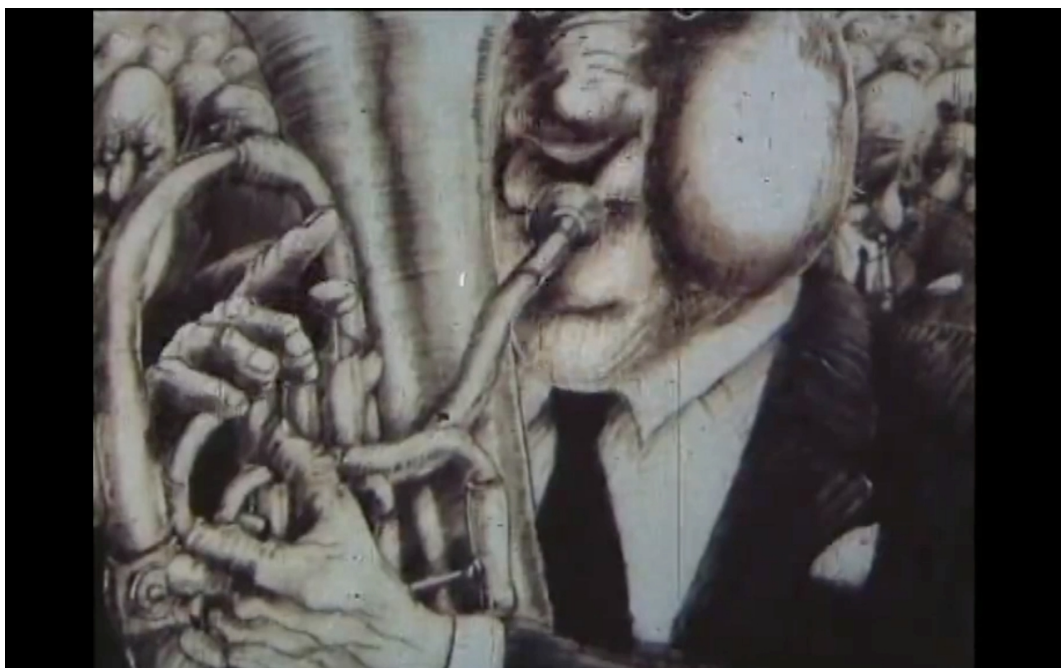
**Lisa 2.1.3.**

kaader filmist "Hüpe"



**Lisa 2.1.4.**

kaader filmist "Hüpe"



**Lisa 2.1.5.**

kaader filmist "Hüpe"



**Lisa 2.1.6.**

kaader filmist "Hüpe"



**Lisa 2.1.7.**

kaader filmist "Hüpe"



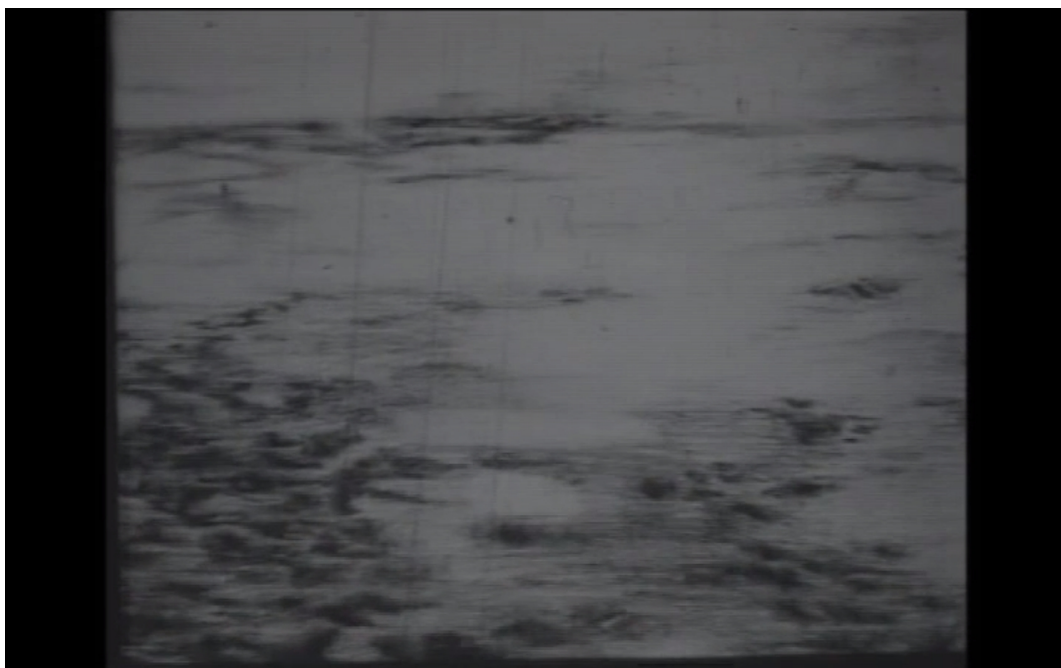
**Lisa 2.1.8.**

kaader filmist "Hüpe"



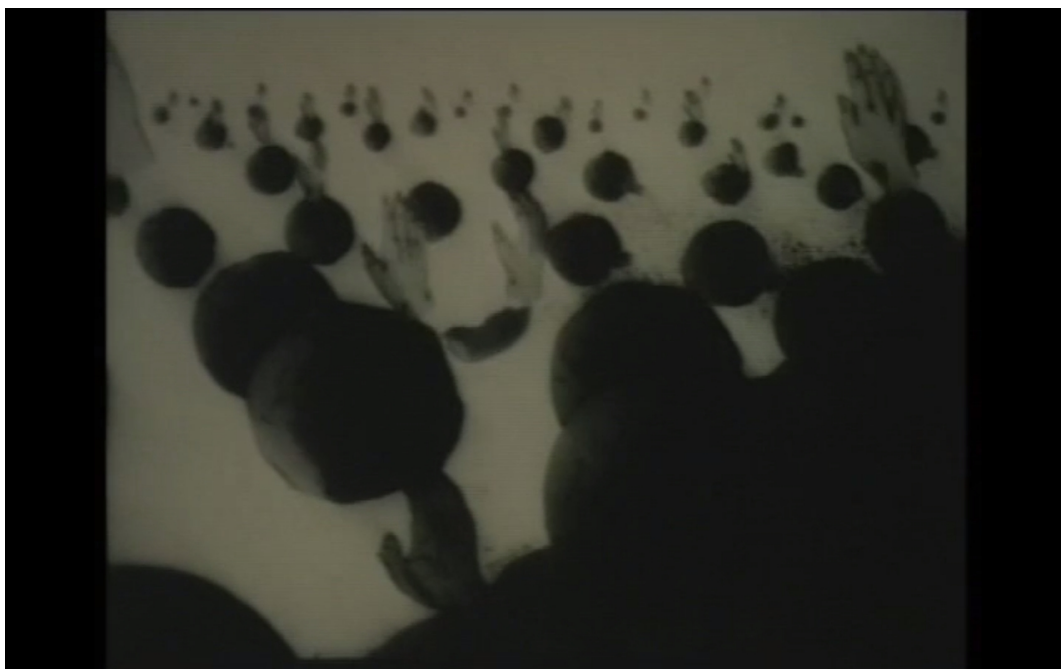
**Lisa 2.2.1.**

kaader filmist "Lend"



**Lisa 2.2.2.**

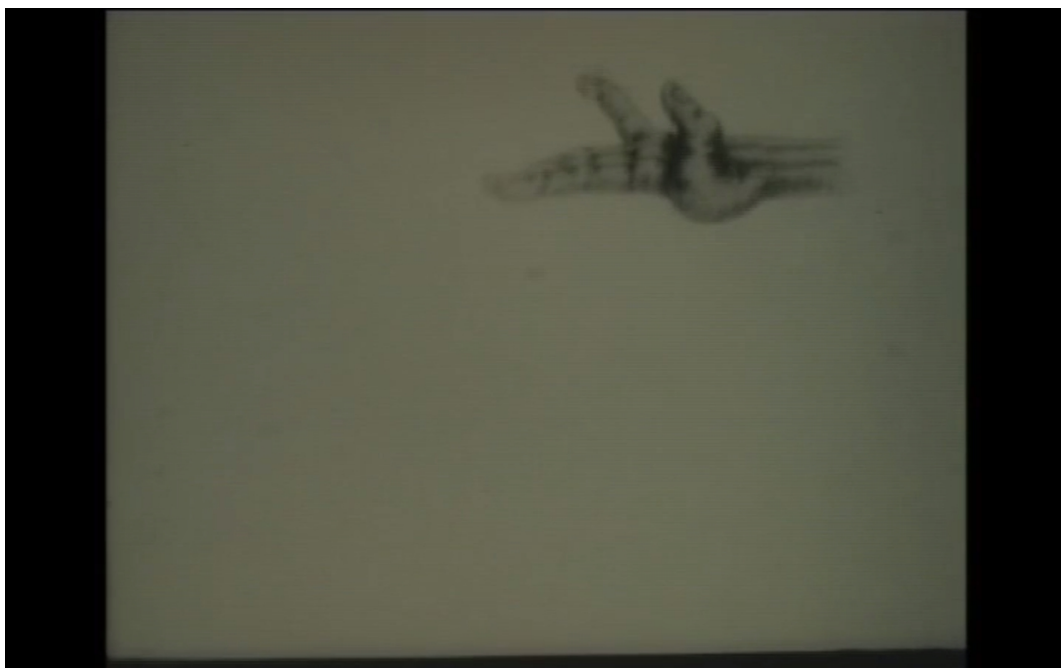
kaader filmist "Lend"





**Lisa 2.2.3.**

kaader filmist "Lend"



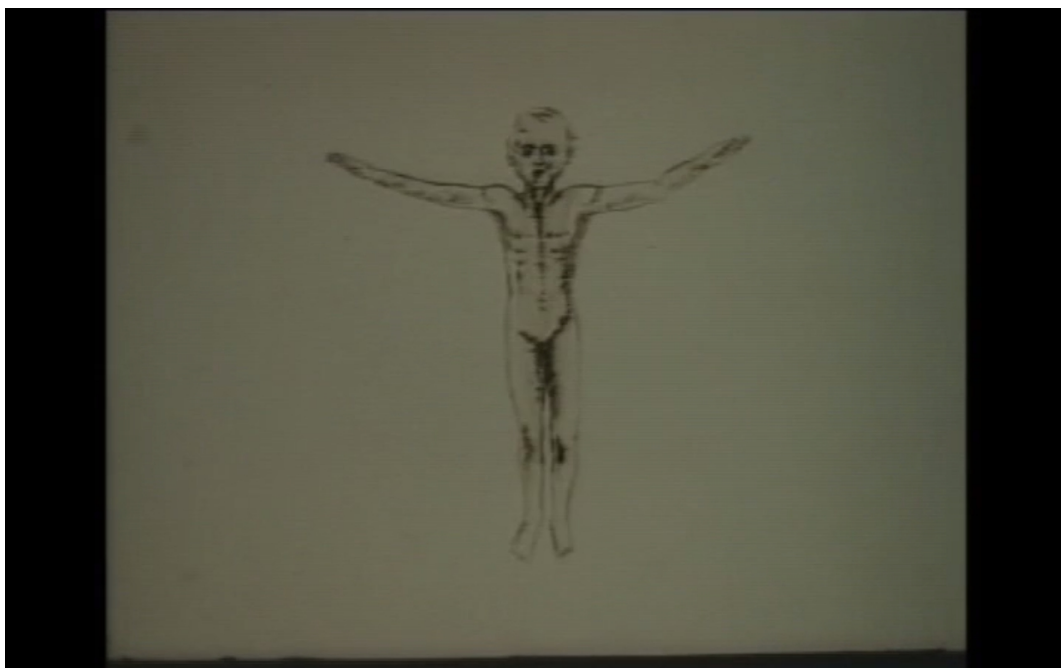
**Lisa 2.2.4.**

kaader filmist "Lend"



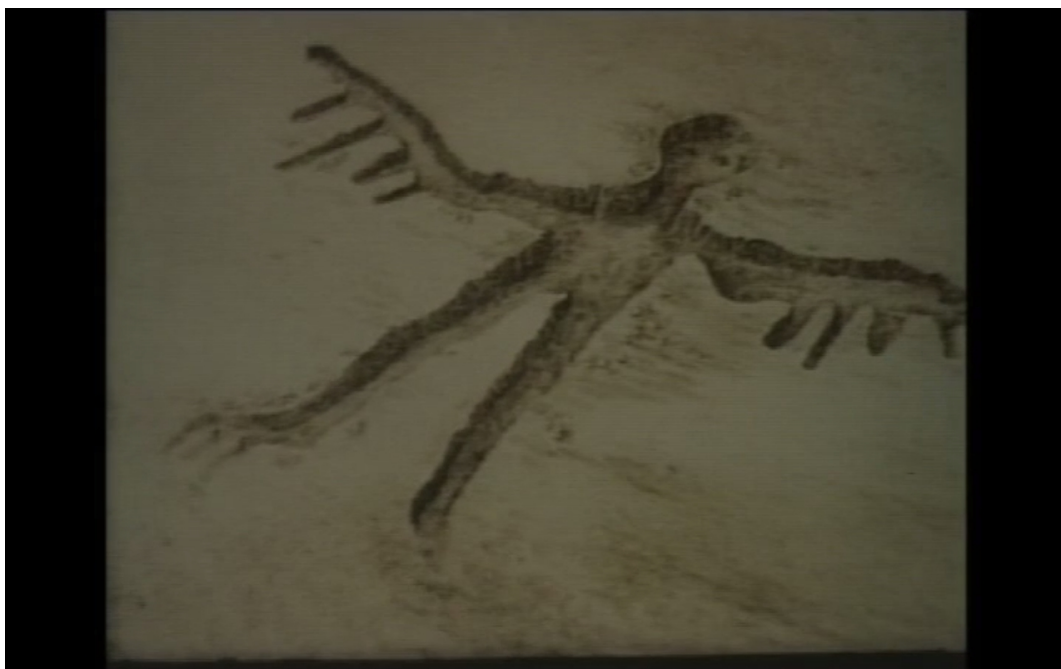
**Lisa 2.2.5.**

kaader filmist "Lend"



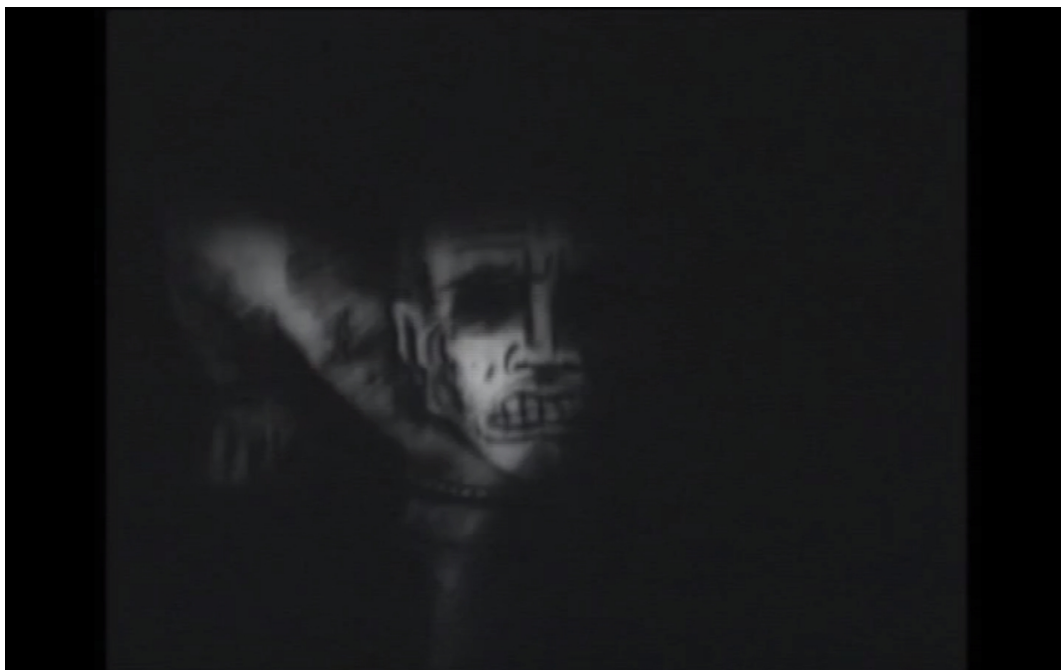
**Lisa 2.2.6.**

kaader filmist "Lend"



**Lisa 2.3.1.**

kaader filmist "Silmus"



**Lisa 2.3.2.**

kaader filmist "Silmus"



**Lisa 2.3.3.**

kaader filmist "Silmus"



**Lisa 2.3.4.**

kaader filmist "Silmus"





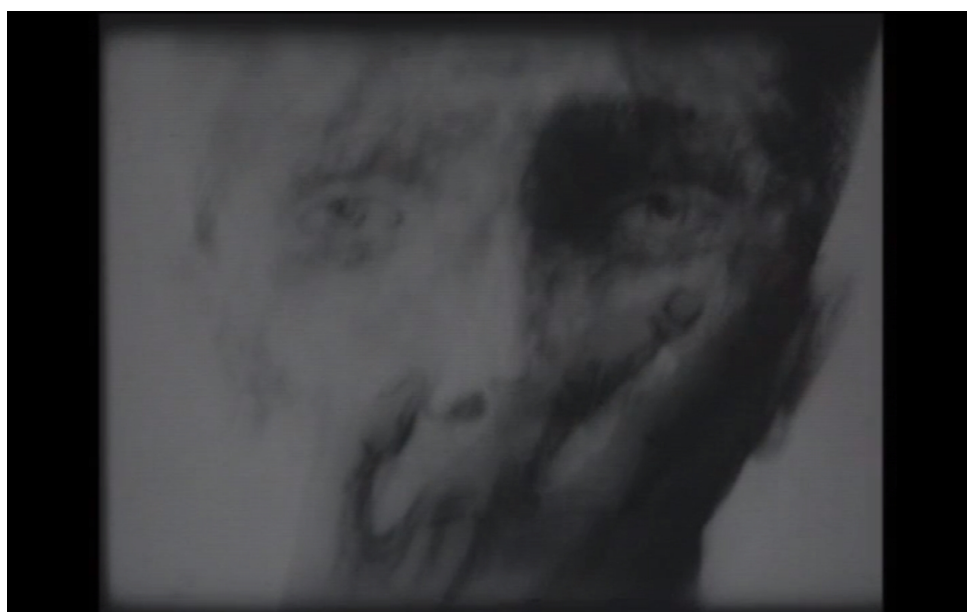
**Lisa 2.3.5.**

kaader filmist "Silmus"



**Lisa 2.3.6.**

kaader filmist "Silmus"



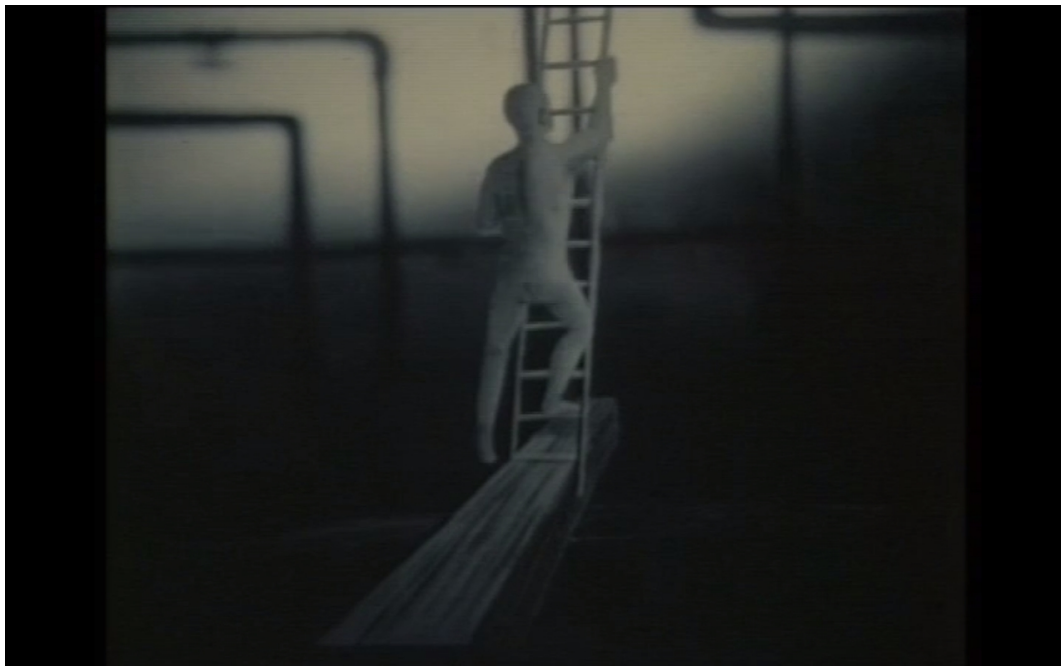
**Lisa 2.4.1.**

kaader filmist "Minek"



**Lisa 2.4.2.**

kaader filmist "Minek"



**Lisa 2.4.3.**

kaader filmist "Minek"



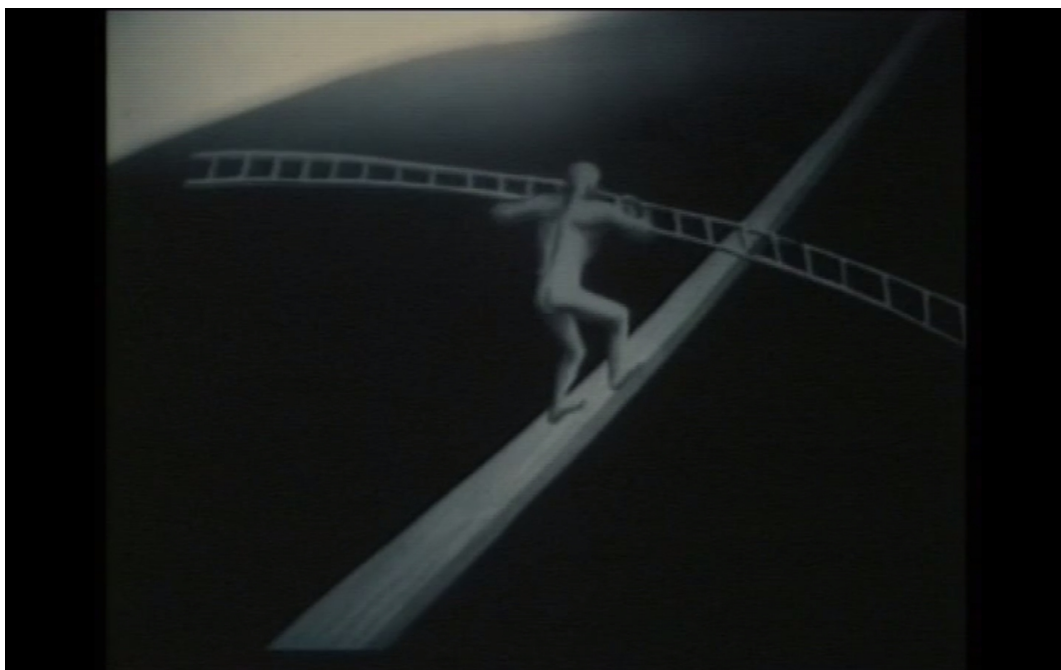
**Lisa 2.4.4.**

kaader filmist "Minek"



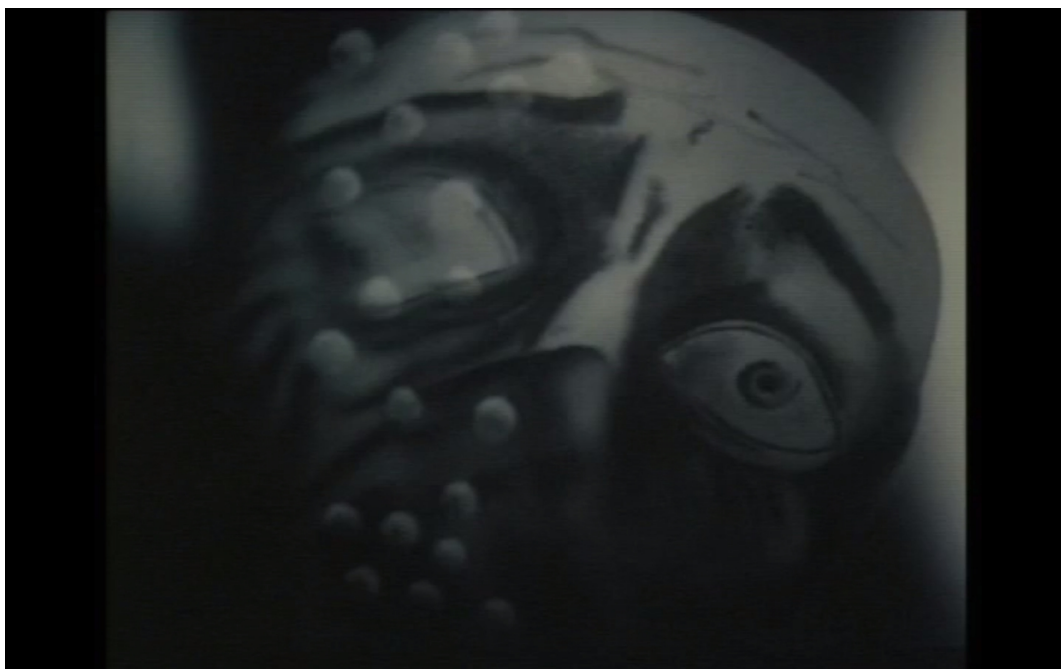
**Lisa 2.4.5.**

kaader filmist "Minek"



**Lisa 2.4.6.**

kaader filmist "Minek"





**Lisa 2.4.7.**

kaader filmist "Minek"



**Lisa 2.4.8.**

kaader filmist "Minek"



## **Lihthitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, \_\_\_\_\_,  
(*autori nimi*)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihthitsentsi) enda loodud teose

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_,  
(*lõputöö pealkiri*)

mille juhendaja on \_\_\_\_\_,  
(*juhendaja nimi*)

- 1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
- 1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihthitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, **04.05.2017**